MASSIMO MARIANI

IL FUMETTO PROFESSIONALE

corso avanzato di disegno narrativo

PREFAZIONE DI SERGIO BONELLI

MASSIMO MARIANI

IL FUMETTO PROFESSIONALE

corso avanzato di disegno narrativo

PREFAZIONE DI SERGIO BONELLI

ikon

LA SOCIETÀ DELL'IMMAGINE

1. Burne Hogarth. *Il corpo in movimento*
2. AA.VV. *La tecnica del fumetto*
3. Burne Hogarth, *La mano in movimento*
4. Burne Hogarth, *La testa. Espressione-dinamica*
5. Burne Hogarth, *La tecnica del chiaroscuro*
6. Joseph Sheppard, *La figura femminile*
8. Norman Adams e Joe Singer, *Animali*
9. Jan V. White, *Ideografia. Segni, simboli e immagini*
10. Harry Borgman, *La china. Tecniche ad inchiostro*
11. Harry Borgman, *La matita*
12. Ronald B. Kemnitzer, *Pennarelli. Tecniche e applicazioni*
13. Stan Smith, *Anatomia, prospettiva, composizione*
14. Charles Reid, *Acquerello. Dipingere la figura*
15. Joseph Ungar, *Tecniche miste*
16. P. Own e T. Sutcliffe, *Aerografo e fotoritocco*
17. Tony White, *Il disegno animato*
18. Daniele Verucchi, *Le tecniche del visual*
19. A. Guzzi e C. Della Pietà, *Uccelli*
20. David Lewis, *Acquerello. Ambienti e paesaggi*
21. John Devane, *Il ritratto*
22. John Dawson, *Stampa d'arte*
23. Angela Gair, *Colore e tono*
24. R. Timelli e D. Verucchi, *Espressione e gestualità*
25. Guy Roddon, *I pastelli*
26. Arthur Stern, *Vedere e dipingere il colore*
27. Charles Reid, *Acquarello. Dipingere ritratti*
28. Massimo Mariani, *Il femminile*
29. Daniela Brambilla, *L'inquadratura*
30. Barry Blackman, *Effetti speciali*
31. Massimo Mariani, *Il fumetto professionale*

Repertori

1. *Visual della figura*
2. *Guida all'illustrazione*
3. *Il volto e le mani*
4. *Visual del nudo*
5. *La figura da 0 a 15 anni*

I Edizione
ottobre 1990

Ikon Editrice srl
Via Bertini, 3/A
20154 Milano

Stampato in Italia
da Grafica '85
Rodano (Milano)

Disegni della copertina: Albertarelli, Alessandrini, Battaglia, Galleppini, Manara, Pratt, Stano, nel frontespizio disegno di Albertarelli.

Indice

Prefazione

Io tra i fumetti ci sono nato. Padre sceneggiatore, madre editore. C'erano tutte le premesse perché diventassi un buon ingegnere, o medico, o commercialista. Ricordo una vignetta di Novello, con un ragazzo insonne, in una soffitta, immerso nei libri. La didascalia diceva più o meno: "Il ragazzo avviato dai genitori a diventare pittore si alza nottetempo per dedicarsi ai suoi amati studi di ragioneria". Spesso succede così, fa parte della naturale "ribellione" dei figli contro i padri. Io invece non mi sono "ribellato", per il semplice motivo che i fumetti mi piacevano. Ancora oggi mi definisco un "lettore promosso sceneggiatore ed editore". Una promozione ottenuta senza frequentare scuole, senza esami, senza neanche studiare. Lasciando perdere per ora la mia veste di editore, il salto dalla lettura alla scrittura è avvenuto in maniera istintiva. E ho sempre pensato che fosse così per tutti i "fumettari" (ma qualcuno dice "fumettisti", e forse non è lontana la definizione "operatori culturali di narrativa illustrata"). Che si trattasse di scrittori o di disegnatori, ero convinto che ad accendere la loro/nostra vocazione fosse la scintilla della passione. La passione prima di tutto: solo in un secondo tempo, quando la passione spinge a fare e non più solo a fruire, arriva il fatidico momento della scoperta in sé stessi del secondo elemento fondamentale, il talento. Scoperta che può anche essere non-scoperta, ma questo è un caso triste e tutto sommato raro; in realtà i due elementi, passione e talento, sono quasi sempre l'uno causa dell'altro e viceversa, e appartengono a una sfera umana ignota. Un vecchio luogo comune parla del "dono di natura": ecco, benché detesti l'espressione, confesso di essere sempre stato ancorato a questa spiegazione che non spiega nulla, una specie di "predestinazione" che però fa a pugni con la mia convinzione che il destino uno se lo fa da solo, e che niente è scritto. Mi rendo conto di cadere in contraddizione, e dopo Novello potrei citare Altan: "Mi vengono in mente opinioni che non condivido". Ma sono in buona compagnia: che io sappia, mai nessuno è riuscito a spiegare perché un individuo sa disegnare (o scrivere, o suonare o fare film e così via) e quell'altro no.

Leggendo questo libro ho duvuto rivedere, almeno in parte, le convinzioni di cui sopra, già per altro abbastanza confuse. Intendiamoci, sulla famosa "scintilla" non ho ripensamenti, qualunque cosa sia. Ma per il resto, la mia teoria "istintiva" riceve un duro colpo: non è vero che il fumetto non si può imparare, non è vero che la sua incredibile commistione di ingredienti sia un "qualcosa che uno ce l'ha o non ce l'ha". Il sorprendente studio di Mariani dimostra che, come è accaduto per tutti i linguaggi espressivi, anche il fumetto può essere

"smontato", analizzato, codificato. Un'operazione che non credevo possibile, o almeno non a questo livello di profondità e chiarezza, proprio per la natura ibrida del fumetto, forse il genere più bastardo che ci sia, nato com'è dalla fusione di letteratura, teatro, cinema, pittura, illustrazione, perfino musica. E usando la parola bastardo, che forse dispiace a qualcuno, mi accorgo che pensavo ai cani: i bastardi sono sempre molto intelligenti, a volte più dei loro colleghi "di razza".
Indirizzato soprattutto ai disegnatori, ma utilissimo anche agli sceneggiatori, questo volume stabilisce una linea di demarcazione tra il prima e il dopo: un prima, appunto, istintivo, e un dopo rigoroso e razionale. Un prima affidato solo alla volontà e alla fatica individuali e avventuristiche, e un dopo che ha dato finalmente, alla stessa volontà e alla stessa fatica, solide basi a cui ancorarsi, sicure fondamenta su cui costruire questa professione così strana, così bella.
Da oggi il fumetto ha la sua "grammatica". E per me, e per tutti gli appartenenti alla "vecchia (inesistente) scuola", ha un solo difetto: che prima non c'era.
Ma se finora ho parlato come autore, concludo come editore: siete avvertiti, aspiranti fumettari! Ormai non avrete più scuse se verrete da me a cercare lavoro senza conoscere le regole del gioco! Lo dice del resto anche il divertente epilogo in forma di dialogo tra l'allivo e il maestro Zen. Che oltretutto, dopo tante precise e concrete spiegazioni, sembra riportare ogni cosa all'ineffabile di cui parlavo nella premessa. Come dire: dopo aver letto, studiato, digerito questo saggio, saprete tutto su come tirare con l'arco. Non vi resterà che imparare a colpire il centro senza prendere la mira.

Sergio Bonelli

Introduzione

GLI STRUMENTI DI LAVORO

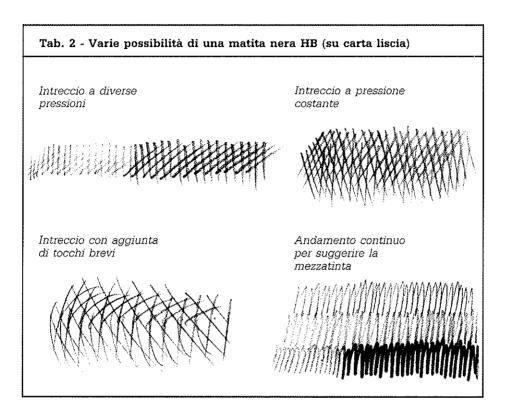
Tutto, usato al meglio.
Un pennarello dei bambini, quasi "scarico", trovato nella spazzatura oppure rubato da un espositore nei supermercati, è lo "strumento di lavoro" preferito dal vostro interlocutore.
Occorre molta onestà per mettersi a sfrugugliare tra i rifiuti e tanta pazienza nell'individuare il momento in cui le telecamere nascoste non puntano sulle vostre mani, d'artista s'intende.
Tuttavia i vantaggi di queste operazioni sono notevoli, perché i disegni che eseguirete vi riusciranno sicuramente meglio di altri, pensando che non avete pagato il pennarello. Purtroppo la carta dovrete acquistarla, ma qualche spesa va pur affrontata.
In questo modo il materiale usato per il disegno può condizionare notevolmente la tecnica esecutiva e anche ciò che esprime. Ovviamente il materiale può variare da un disegnatore all'altro, a seconda delle preferenze.
Per questi motivi ci accontenteremo, qui di seguito, di fornire un panorama di massima sui mezzi più in uso, incoraggiando però vivamente ciascuno di voi a farli propri con l'esperienza.
Il consiglio migliore è che il rapporto mente-che-crea/mano-che-esegue sia il più diretto possibile. Se fate fatica a tenere in mano la cannuccia con il pennino (e capita)... ebbene questa fatica non fatela. Per disegnare fumetti occorre farne molta, ed è controproducente stancarsi subito. Cambiate piuttosto il mezzo con cui disegnate. Infine, scegliete sempre il miglior materiale sul mercato; siete artisti, non tirchioni; così, quando "prenderete" un pennarello... che sia della marca migliore.

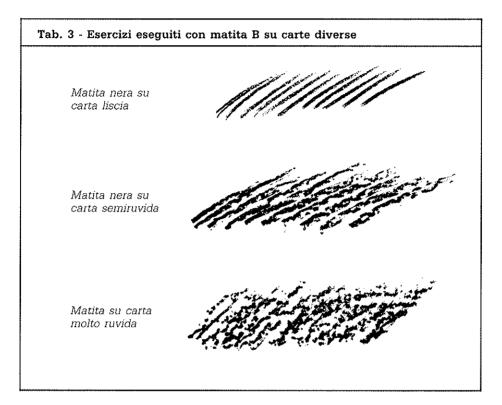
La matita

È lo strumento apparentemente più semplice per disegnare: un sottile bastoncino di grafite (carbone allo stato elementare e compresso), costituisce la parte centrale di un rivestimento in legno, noto in questa veste solo dall'inizio del XIX secolo. Prima erano impiegati mezzi equivalenti, come il carbone stesso, cannelli porta-grafite o sanguigna.
L'uso della matita dà il suo nome alla tecnica d'esecuzione del lavoro, utilizzata sia per rapidi schizzi, sia per opere di estrema complessità e precisione visuale.
In genere, il disegnatore a fumetti se ne avvale per l'abbozzo della pagina, che in seguito "passerà" a inchiostro.
Ricordiamoci l'essenziale:
La matita può essere usata per individuare il contorno di una figura e per definire il chiaroscuro. In altre circostanze questi due aspetti hanno un grande

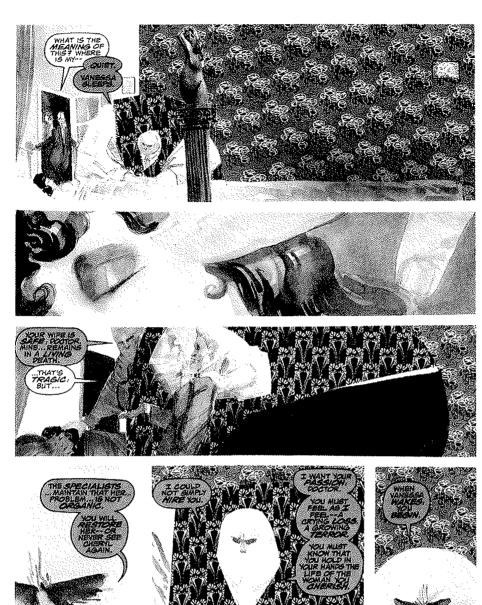
Tab. 1 - Confronto di matite a diversa durezza su carta liscia e ruvida

Matita nera B su carta liscia	
Matita nera B su carta ruvida	
Matita 4 B su carta liscia	
Matita 4 B su carta ruvida	

Tab. 2 - Varie possibilità di una matita nera HB (su carta liscia)

valore formale ed espressivo, ma per il disegnatore di fumetti equivalgono solo a un momento di studio, poiché in seguito l'esecuzione a matita verrà cancellata.
Importante è, quindi, scegliere la durezza della matita in rapporto alla grana della carta. Per un disegno che ha l'ambizione di essere "opera finita" questa reciproca sinergia è frutto di molti aspetti suggestivi e affascinanti, ma l'abbozzo di un fumetto deve tener conto soltanto della naturale pressione della mano del disegnatore che impugna la matita.
Quanto più la mina è dura (H, 2H, 3H, etc.), tanto più fine e netto sarà il tratto; ma anche "inciso" sulla carta, perché istintivamente tendiamo alla sua maggior visibilità. Una mina molto dura segnerà definitivamente il supporto (la carta) e la sua cancellazione sarà quasi impossibile.
Al contrario una mina morbida (B, 2B, 3B, etc.) lascia un segno consistente, ma dopo qualche tratto il risultato sarà grossolano, pesante e per nulla adatto alla visualizzazione del particolare. Insistendo, il disegnatore stesso capirà poco della sua traccia a matita, senza dire che anche la cancellazione finale, a volte, può sporcare irrimediabilmente il foglio. In genere il disegnatore di fumetti userà la mina media HB, anche H o B, ma non 2B, 2H, etc.
La matita serve anche per dare il "chiaroscuro" a una forma, cioè per definire le parti in ombra, che in questo modo suggeriscono il rilievo volumetrico. Il fumettista, per sua sensibilità, può eseguire una precisa ricerca del rapporto chiaro-oscuro, secondo l'incidenza della luce, ma soltanto con un tratteggio parallelo, eventualmente incrociato nei punti più oscuri. A questo punto il suo compito è di definire ed equilibrare le aree che in seguito saranno lasciate bianche, in contrasto con il nero pieno.
In definitiva, l'uso della matita nel fumetto è pratico e veloce. Le forme sono disegnate spesso solo per semplici figure geometriche, a cui successivamente è aggiunto qualche dettaglio di riferimento.
La possibilità di cancellazione è fondamentale per tentare nuove soluzioni. Il chiaroscuro è visualizzato come brusco passaggio tonale, che stabilisce solo

Tab. 3 - Esercizi eseguiti con matita B su carte diverse

con qualche segno di riferimento i punti più oscuri.

La carta

Inventata dai cinesi intorno al II secolo a.C., apparve in Europa verso la metà del XII secolo, per sostituire lentamente la pergamena assai più costosa. È il supporto principe per qualsiasi tipo di scrittura; senza di essa la comunicazione interpersonale sarebbe stata ben diversa da come oggi si configura.
Ai fini del disegno una sua qualità si presenta come fondamentale: la "grana", ovvero la granulosità della superficie.
La "grana" consente ai vari mezzi che lasciano un tratto sulla carta di adattarvisi con effetti particolari, ravvicinando o sfaldando la traccia, secondo la pressione della mano. Molti capolavori del disegno hanno origine da questo semplice rapporto, dalla sensibile interconnessione strumento-supporto.
Per il disegnatore di fumetti la scelta della carta è condizionata da tre possibilità, che indichiamo molto brevemente.
A) Il disegno finito ha come vincolo la realizzazione in bianco e nero. La carta migliore sarà liscia o, quando si vuole ottenere qualche effetto "texture", leggermente granulosa. In questo modo inchiostri, pennarelli, matite possono distendersi sopra con facilità e tratto uniforme.
B) Il disegno eseguito dall'autore è in bianco e nero, ma è necessaria un'aggiunta di colore, da parte di un'altra persona.
Per questo motivo il primo esecutore (colui che disegna in bianco e nero) dovrà scegliere una carta che accetti sul retro un tipo di inchiostro anche molto liquido. Infatti solitamente la persona che colora, esegue il suo lavoro ponendo il foglio disegnato "al contrario" sul tavolo luminoso; stende quindi l'inchiostro sulla parte non segnata dal bianco e nero. In questo modo non "sporca" con il liquido colorato la nettezza del tratto originale e in fase di stampa l'unione dei due "clichés" mostrerà comunque un contorno in nero pieno.
La ditta Canson fornisce questo tipo di carta, una faccia liscia, l'opposta leggermente ruvida, nel formato 50x65 cm.

1. Pagina tratta da *Daredevil*, dis. di Bill Sienkiewicz, testo di Frank Miller, Marvel Comics Group, 1986. Interessante l'uso della carta ritagliata e incollata, che ben si adatta sia allo sfondo sia ai motivi decorativi del gilé del grosso personaggio.

C) Il disegno è eseguito a colori da un unico autore su richiesta dell'editore. Di conseguenza egli può usare la tecnica di colorazione che meglio gradisce e la carta che consente gli effetti desiderati. Esistono svariate carte di ottima qualità, prodotte dalle diverse case. La consistenza di queste carte si esprime come peso del foglio al metro quadrato; mediamente una carta di 250 g/mq è di buona qualità e adatta a un tipo di colorazione di media fattura. Ovviamente le più consistenti possono sopportare interventi cromatici complessi e molto lavorati. Non volevamo dirlo, ma il cartoncino *Schoellers Durex* è il migliore; esiste liscio, ruvido, intermedio, sempre di circa 250 g/mq e possiede una resistenza e una versatilità incredibile. Per non parlare del cartone rigido Schoellers; potreste mangiarci sopra gli spaghetti al pesto, grattare con una lametta ciò che resta e, dopo, disegnarci sopra. Non ci credete? Provate... Se il disegno non vi riuscirà al meglio, avrete almeno mangiato ottimi spaghetti.
Una carta leggera, colorata o con una "texture" adatta, può essere ritagliata secondo la forma desiderata e incollata sul supporto principale.
È la tecnica del *papier collé*, che non è equivalente al riporto meccanico, perché la carta incollata dovrà essere necessariamente "trovata" dall'autore tra i suoi materiali d'uso quotidiano.
L'esecuzione può sembrare semplice e banale, ma non lo è del tutto.
Affinché la "silhouette" si armonizzi con lo stile del disegnatore, la carta "trovata" sia scelta con molta cura, adattata nella posizione migliore e portatrice di un'espressione compiuta.
La difficoltà consiste nel dare ordine alla casualità dell'intervento (fig. 1).

Penna e pennello

La tecnica della penna a inchiostro, in particolare per la scrittura, è antichissima. Già gli egizi usavano stiletti intagliati da giunchi marini, che intingevano in un liquido nero.
Tuttavia la produzione industriale dell'inchiostro di china risale solo al XIX secolo.
La caratteristica principale di un disegno eseguito a penna o pennello, quella che gli conferisce dignità artistica, è di non ammettere correzioni o incertezze.
Molto sinteticamente elenchiamo i consigli più utili per chi usa la penna, per i disegnatori di fumetti in particolare.
A) Eseguire, con la penna che si userà d'ora in avanti, qualche esercizio preparatorio.
B) Evitare inizialmente soggetti complessi; eseguire solo abbozzi veloci, senza alcuna traccia a matita. Quest'esercizio serve per addestrare la mano, ma anche la penna, nel modo più istintivo.
C) Per eseguire il disegno finito è necessaria "la matita", cioè lo studio iniziale, anche particolareggiato, della scena completa, che a questo punto si "passerà" a penna.
D) Alcuni consigliano per i tentativi iniziali l'uso di penne dal tratto uniforme (i diversi tipi di "rapidograph"), a cartucce ricaricabili. Il vostro interlocutore non è affatto d'accordo. Se ve le hanno regalate, sperando di semplificarvi la vita, buttatele nella spazzatura. Anche il pennino più "legato" possiede una sua dinamica: è la vostra mano che gliela trasmette. Dovete abituarvi a regolare la pressione della mano, per attribuire al segno eseguito a penna una certa "sensibilità" che diventa interpretazione della forma e anche "calligrafia" dell'autore. "Calligrafia" dell'auto-

Tab. 4 - Esercizi preparatori: possibilità di un pennino su carta liscia

Tratto di media pressione, quasi "graffiato"

Tratto abbastanza leggero intrecciato solo leggermente perché la mano esegue una parziale semicurva

Tratto intrecciato e veloce, eseguito con forte pressione

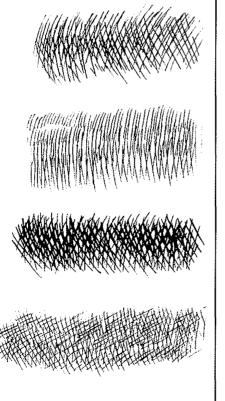
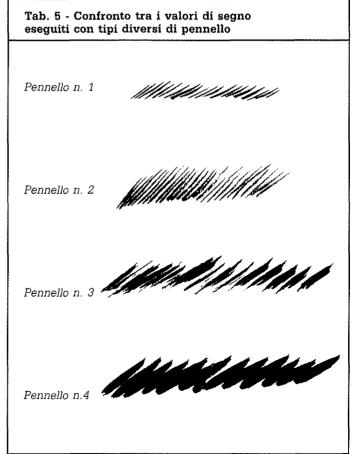
Intreccio leggero e incrociato più volte

Tab. 5 - Confronto tra i valori di segno eseguiti con tipi diversi di pennello

Pennello n. 1

Pennello n. 2

Pennello n. 3

Pennello n.4

re, non linearità stabilite al ∅ 0,1 oppure 0,2 etc. dalle case produttrici di penne uniformi.
Al vostro interlocutore piacerebbe sapere se il direttore generale di una delle multinazionali del ∅ di 0,1 mm scrive una lettera alla fidanzata con la penna che produce. Se la scrive proprio così, desidereremmo conoscere la risposta.
Tutt'al più l'utilizzo del tratto uniforme sarà destinato allo sfondo, a un ambiente geometricamente composto che, proprio per questo motivo, assume una certa suggestione di rigore architettonico.
In definitiva la penna migliore sarà non pesante, neppure fantasmatica al sostegno, abbastanza grande da poterla impugnare, sentendola così adatta alle proprie dita, e con un pennino di acciaio morbido.
E) All'inizio può essere utile riportare la traccia a matita su un foglio di carta trasparente, la cosiddetta "carta da ingegnere". Quella traccia, se ben riuscita, è preziosa e una scarsa esperienza nell'uso della penna potrebbe rovinarla, costringendovi a ripeterla. Completerete il lavoro sul foglio trasparente, se il disegno vi sembrerà riuscito, altrimenti ne rifarete un altro, utilizzando la stessa traccia.
F) Consigliare specifiche marche di penne e pennini può servire solo a creare ulteriori difficoltà. Molti rivenditori sono, per esempio, sprovvisti delle migliori marche, tutte straniere. Il "Gillot" inglese si trova difficilmente e di contrabbando, e anche "Branse" (made in Germany) arriva solo attraverso canali "misteriosi". È utile comunque tener presente che la numerazione delle penne è analoga a quella delle matite: una scala dalla più malleabile alla più rigida.
Ad esempio, per "Branse":
molto malleabile: sconsigliata; solo per mani di fata;
malleabile (66 E): può anche servire; per mani stanche;
intermedia (511): penna adatta a tutti gli usi
rigida (513): non è da buttare, ma "alla lunga" non è sopportabile;
extra rigida (517): per extraterrestri.

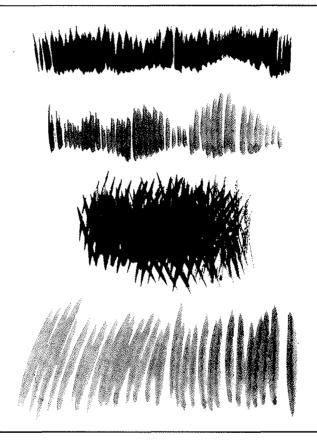
La penna non è l'unico mezzo per la stesura di un inchiostro. Possiamo usare anche il pennello, differente in grandezza, ma sempre molto sottile in punta. Caratteristica del pennello per il disegno (diverso da quello usato per la stesura su vaste aree colorate) è infatti che, se bagnato e strofinato molto leggermente sul bordo del contenitore dell'inchiostro, forma una punta sottile in grado di eseguire un tratto equivalente a quello lasciato da una penna molto appuntita.
D'altra parte, il segno del pennello è caratterizzato da una sensibile modulazione in spessore, a volte anche da variazioni di tono nello stesso tratto, che conferiscono al disegno suggestione formale e risonanza di chiaroscuro.
Rispetto alla penna il pennello offre, dunque, alcuni vantaggi.
La maggior morbidezza del segno, come abbiamo già accennato, consente una maggior "rilevanza" del tratto, dovuto a una minima pressione della mano, rispetto all'esecuzione a penna. È possibile quindi realizzare segni di diversa consistenza, soprattutto quando il pennello è usato "di taglio", invece che di punta.
I valori di grandezza del pennello, in genere da zero-zero a dodici per quelli a pelo di martora, sono direttamente proporzionati alla sottigliezza della punta.
Combinando diversi pennelli possiamo ottenere segni sottili, ma anche zone abbastanza larghe in nero quasi pieno.
La rapidità d'esecuzione è una caratteristica del pennello, utile proprio al disegnatore di fumetti. Sopra una traccia a matita, in questo caso abbastanza dettagliata, possiamo "passare" velocemente l'inchiostro con diversi tipi di pennello, anche "alleggerendo" molti particolari.
Infatti la rapidità con cui passiamo da un tratto sottile a uno molto più largo, caratterizza per freschezza e ariosità l'esecuzione a pennello. Ovviamente questa è la difficoltà del medium: saper armonizzare le linearità di contorno e di individuazione formale, spesso molto sottili, con gli spazi lasciati in bianco e, in opposizione con le zone in ombra, segnate con il nero pieno.
Un piccolo suggerimento: è intuitivo che il tratteggio eseguito a penna ha lo

Tab. 6 - Confronto tra i valori di segno eseguiti con diversi pennelli più o meno bagnati

Pennello n. 2 a inchiostro pieno

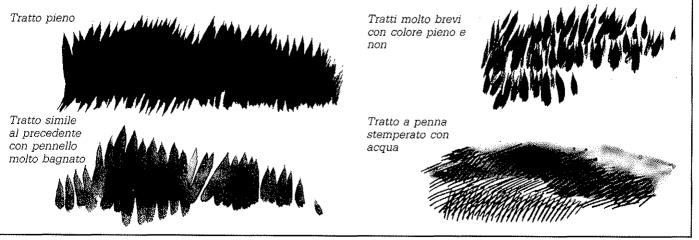
Pennello n.4 con inchiostro diluito e usato di "taglio"

Pennello n. 3 a inchiostro "pieno" ma poi quasi asciutto

Pennello n. 3 a inchiostro diluito

stesso valore formale della macchia nera a pennello, ma quest'ultima, se compatta, non avrà la stessa leggerezza della prima. Quindi conviene nelle zone d'ombra "sgranare" la pennellata, cioè lasciare con un certo criterio qualche spazio bianco. In tal modo anche la zona più in ombra sembrerà risuonare di un qualche riverbero luminoso.
La penna, in paragone al pennello, può avere un segno "sensibile", ma di tono pressoché uniforme. Il pennello invece, oltre a un tratto assai modulato a seconda della quantità d'inchiostro che trattiene la punta, può anche stemperare il suo segno in sottili passaggi tonali, proprio nel contatto carta-setole più o meno bagnate d'inchiostro.
Non senza ragione si dice che il pennello ha un segno "vellutato".
Proprio nel disegno di un fumetto destinato alla stampa, queste caratteristiche del pennello risultano interessanti. Non tutti i valori di tratto e passaggio tonale saranno colti appieno nella riproduzione, ma la suggestione di questo medium renderà più viva e immediata l'immagine.
I migliori pennelli, e i più costosi, sono in pelo di martora. Molti disegnatori prediligono, a ragione, la casa Windsor e Newton.
Tanto per intenderci sulla scelta del pennello adatto, fissiamo qualche proporzione: una tavola di 26x34 cm (formato originale, si capisce) avrà una visualizzazione adeguata con un pennello n. 2 o 3, per quanto riguarda le linearità di contorno o di precisione formale. La stessa tavola, nelle campiture nere, avrà bisogno del n. 4 o anche 5, secondo l'estensione.
Per tavole in proporzione basta moltiplicare a scalare.

Acquarello

Tecnica molto complessa, affascinante e anche misteriosa che si avvale di un impasto di pigmenti colorati e di gomma arabica, portati sul foglio da disegno con un pennello e diluiti prima o dopo la stesura.
Il "vero" acquarello si fonda tutto sulle trasparenze dei pigmenti diluiti con acqua, senza alcuna aggiunta di bianco coprente. I punti più in luce, quindi, saranno resi solo dalla carta.
Nozione elementare per chi si accinge a colorare all'acquarello è che per mantenere la freschezza e la trasparenza di questa tecnica bisogna ben dosare l'acqua da aggiungere al colore. Quasi sempre, all'inizio della sua esperienza il disegnatore tende a sprecare il colore; è un errore. I colori all'acquarello nei tubetti sono assai ricchi; poco pigmento può stemperarsi in molta acqua, con raffinatissimi passaggi cromatici.
Un'altra difficoltà iniziale per chi dipinge all'acquarello è la scarsa o inadeguata fusione dei vari colori. È l'effetto "macchia" dell'acquarello. Si tratta di padroneggiare all'occorrenza questa caratteristica dell'effetto "macchia" che può dar luogo a improvvise coagulazioni e riverberi inattesi. Se troppo ripetuto , quest'effetto conferisce un aspetto caotico al disegno.
Per riempire una superficie alquanto vasta, conviene stendere il colore con un pennello grosso e dipingere velocemente tutta la zona prima che asciughi, ottenendo così una tinta quasi uniforme.
Si realizzano stesure di colore molto uniformi inumidendo prima con acqua la zona interessata e stendendo quindi velocemente il pigmento. Si capisce che la carta da usare deve essere resistente alle molte "lavature".
Per schizzare un tono di colore esiste qualche accorgimento, come ad esempio tamponare con un piccolo panno asciutto, oppure asciugare con un pennello non ancora usato.
Premendo e asciugando con una carta assorbente e spiegazzata una zona ancora bagnata, si possono ottenere inaspettate e suggestive sfumature di tinta, per esempio, simili a quelle di un muro scrostato, alle nuvole del cielo, a una vegetazione fitta etc.
Molti altri "effetti speciali" possiamo crearli strofinando un pennello quasi asciutto su una carta molto ruvida e bagnando, in seguito, solo qualche parte, oppure lasciando diffondere una punta di colore, come esce dal tubetto, in una grande zona bagnata. Ancora, possiamo grattare con una lametta, spruzzare con uno spazzolino, lasciare colare in alcuni punti il colore molto diluito etc.
L'acquarello è veramente una tecnica molto complessa e imprevedibile.
Molte case producono pigmenti per acquarello in tubetti di ottima qualità. Una preferenza: Windsor e Newton.

Tab. 7 - Esempi di tratti all'acquarello monocromo, eseguiti con pennello di martora, senza e con aggiunta di acqua

Tab. 8 - Esempi di tratti eseguiti col pennarello a punta

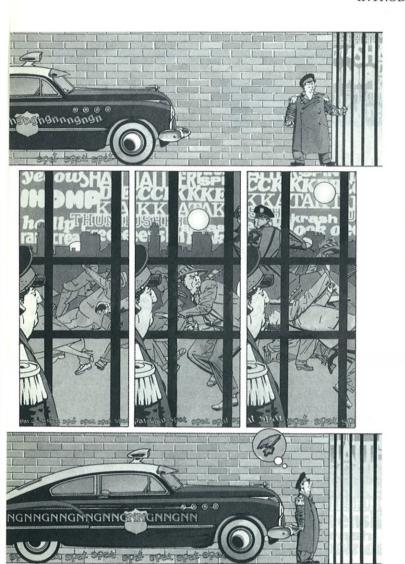
Segno eseguito con pennarello tipo Mars-graphic 3000, su cartoncino Schoellers

Segno eseguito con pennarello Mars-graphic 3000, ma consumato e quasi scarico

Pennarello sfumato con le dita su cartoncino Schoellers

Pennarello "acquarellato" su cartoncino Schoellers

Pennarello

Nasce inizialmente come strumento per scrivere ed evidenziare brani stampati, grazie a una parziale trasparenza dei suoi colori.
È, quindi, un tipo di penna, quasi sempre con mina di feltro, che si mantiene imbevuta di inchiostro colorato.
In genere il segno medio di un pennarello è più grosso di quello del pennino o di qualsiasi penna, ma attualmente ne esistono anche a punta fine, tipo pennello, indubbiamente molto versatili e raffinati nel tratto.
Anche molti pittori usano il pennarello sia per gli schizzi preparatori, sia per eseguire la traccia iniziale del disegno sulla tela.
Ecco alcuni dei vantaggi connessi all'uso del pennarello:
A) vastissima gamma di marche produttrici di pennarelli; tutte ottime, perché in fondo il funzionamento del medium è semplicissimo;
B) grandissima varietà di tinte, già pronte e solitamente molto fedeli al colore campione;
C) facilità di trasporto: a differenza di penna, pennello, acquarello (solo la matita ha la stessa proprietà) il pennarello si infila nel taschino, rappresentando l'"attrezzatura" sufficiente per eseguire veri e propri reportages visuali; a differenza della matita il disegno è già pronto per la stampa;
D) il suo tratto è molto preciso e, a seconda del colore, anche trasparente;
E) inoltre esistono in commercio pennarelli con punta di diversa grandezza, da quella sottile e arrotondata a quella larga e piatta; tale differenziazione rende possibile sia la stesura di vaste aree con una "strisciata" rapida e continua, sia l'aggiunta di piccoli dettagli;
F) la sovrapposizione "a piatto" dei vari colori esistenti ne crea di nuovi e inaspettati.
Recentemente è stato studiato il modo di applicare a un tipo di pennarello una bomboletta d'aria compressa che, per mezzo di un tubicino, veicola il gas nel cannello e sospinge all'esterno l'inchiostro. È una tecnica "a spruzzo" che ha l'ambizione di sostituire con costi irrisori il ben più complesso e preciso aerografo. Il risultato non è così uniforme come ci si aspetterebbe, specialmente durante il getto iniziale; comunque è interessante.
Sul piano dei "limiti" denunziati da questo medium va citata innanzitutto l'impossibilità di un passaggio chiaroscurale, di una sfumatura. Il passaggio di tono è possibile, quindi, solo per sovrapposizione di tinte; ma questo ne invalida il carattere. È possibile in parte superare tale limite usando pennarelli "scarichi"; si tratta però di una "tecnica" che richiede, per dimostrarsi efficace, molta esperienza e pratica.
La difficoltà, quasi impossibilità di cancellature e ritocchi è un "vizio" del pennarello, ma può diventare una virtù, poiché obbliga e abitua a una certa spontaneità. Se il lavoro è proprio uno schifo, cestinare, cestinare!
Gli inchiostri del pennarello sono spesso indelebili, nel senso che penetrano nella carta e vi si legano secondo il rito di santa romana chiesa.
È possibile sfruttare questa caratteristica per effetti speciali, utilizzando carte a grana differenziata; eventualmente tagliando e successivamente incollando su un cartoncino le parti interessanti.
Nella tab. 8 si offre un'esemplificazione dei diversi usi del pennarello; comunque, tutte le illustrazioni di questo libro di cui non sia citato l'autore, sono state eseguite dal sottoscritto a pennarello, carico o scarico.

2. Tavola tratta da *Time², the satisfaction of Black Mariah* di Howard Chaykin, "First Comics", Chicago 1987. L'autore gioca abilmente con l'accostamento di diversi caratteri e corpi del lettering, posizionandoli sapientemente sia in funzione narrativa (rumori, cacofonie, suoni degli eventi in corso) sia secondo un'equilibrata composizione.

3. In questa tavola, tratta da *Sabotage!* di Daniel Torres, versione italiana 1985 a cura degli Editori del Grifo, è interessante notare come l'autore ben armonizzi il suo segno "chiaro", preciso e continuo, che descrive ogni dettaglio della scena, con un calcolato uso del retino. Le pietre del bordo della piscina, le finissime contrapposizioni grigio-nero-bianco dei vestiti e delle ombreggiature, il modellato, seppur minimo, del costume della donna, la fuga prospettica per piani con tre soli passaggi tonali; tutto ciò fa parte di una tecnica in grado di coniugare un paziente uso del retino all'esperienza degli effetti che si ottengono nella resa in stampa.

Trasferibili

Sono costituiti da fogli trasparenti recanti, nella parte opposta alla visione corretta, figure di differenti tipi che, poggiate sul disegno e strofinate con una punta dura, si trasferiscono sul foglio sottostante.
Le figure trasferibili si dividono in tre grandi categorie: caratteri tipografici, retini e fondini.
I caratteri tipografici trasferibili sono le lettere, i numeri, la punteggiatura o qualsiasi altro tipo di scrittura precostituita. Esistono veramente tutte le forme e i corpi di ogni possibile "carattere".
Il vantaggio di un simile medium è evidente, soprattutto in considerazione del risparmio di tempo e di fatica per il disegnatore. Il difetto è che sono costosi e si utilizzano solo in parte le lettere di un singolo foglio; tanto più che il disegnatore di fumetti solitamente se ne serve solo per il titolo o per scritte particolari. Infatti il *lettering* è eseguito normalmente a mano da uno specialista, per non "congelare" le parole in una innaturale staticità e anche perché il lavoro di trascrizione è più veloce del trasferimento successivo dei singoli caratteri.
Un vantaggio, conseguente a questi limiti, è l'uso "creativo" del carattere trasferibile. Si tratta di utilizzare al meglio i trasferibili rimasti in ciascun foglio, evitando che, abbandonati sul fondo di qualche cassetto, si "crepino" e perdano l'adesività al foglio da disegno. Cerchiamo, dunque, di riciclarli intelligentemente, a fini compositivi, giocandoli in una sequenza di sovrapposizioni, tagli, ripetizioni, contrasti, sfaldamenti, etc., dal valore esclusivamente estetico. Un brillante esempio di quest'uso ci è dato dal "nuovo" fumetto americano, in particolare da Howard Chaykin, nelle cui tavole le scritte trasferibili diventano ripetizione ossessiva, rumore di fondo indistinto e caotico (fig. 2).

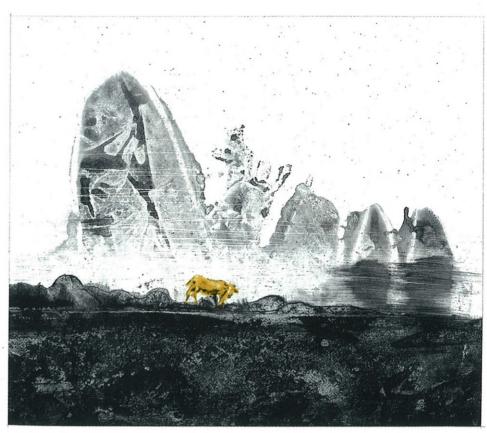
I retini, stessa famiglia dei trasferibili, sono fogli di carta trasparente, su cui è impressa una "texture", ovvero una tessitura di punti, righi, motivi geometrici, intrecci, composizioni "moiré" etc., ripetuta serialmente.

4. Questa foto è stata scelta come sfondo di un ambiente carico di mistero, per eseguire un intervento successivo di sovrapposizione di elementi di diversa provenienza (vedi fig. 5).

5. La suggestione del risultato finale di questo "collage" si basa sul rafforzamento reciproco degli elementi compositivi.

I fondini sono fogli di carta trasparente, su una facciata dei quali aderisce un film di colore, in tinta variabile da foglio a foglio e in tono modulato anche sullo stesso. Il loro uso è semplicissimo: basta sollevare il foglio opaco di protezione sul verso adesivo del fondino e fare aderire la pellicola con la "texture" o il colore prescelto alla zona interessata. È meglio segnare preventivamente la sagoma della parte che vogliamo ricoprire, anche se essa è soltanto un'ombra e non una "silhouette" ben definita. Quando il retino è aderito parzialmente al foglio, tagliamo con una lametta una parte più grande dell'area da coprire e, dopo averla ben incollata, scontorniamo con precisione, facendo attenzione a non incidere il disegno sottostante.
L'unico consiglio che possiamo dare sull'utilizzo dei retini è di non eccedere. È bene farne un uso ragionato, perché se è vero che consentono di risparmiare molto tempo, il loro abuso salta subito all'occhio. Essi hanno la funzione di completare il vostro disegno, non di sostituirsi ad esso (fig. 3).

Vari accorgimenti

Nel moderno fumetto sono stati sperimentati molti accorgimenti di vario tipo, derivati in prevalenza dall'illustrazione. Queste possibilità hanno enfatizzato il valore grafico della narrazione per immagini, sacrificando molto spesso il fine narrativo. Peraltro è indiscutibile l'influenza che le soluzioni, molto spesso innovative del fumetto, hanno esercitato sul gusto grafico e anche sulla pittura contemporanea.
Un uso illustrativo si può ottenere da una semplice fotocopia, meglio dal "collage" di più fotocopie, da una fotocopia e un disegno, da una fotocopia e una fotografia "ritoccata" e così via.
L'operazione è semplicissima: da una foto, scelta per un particolare interessante (fig. 4), si esegue una fotocopia, dalla quale, con un paio di forbici o un taglierino, si ritaglia la parte utile. Dopo di che si accosta il disegno, una fotografia o qualsiasi altro intervento grafico, per valutare l'effetto complessivo. Se la composizione dei diversi elementi diventa significativa, si incollano i ri-

6. L'efficacia visiva di questa "creazione" realizzata con un procedimento "casuale" è rafforzata anche da un piccolo disegno eseguito in maniera accuratamente realistica.

tagli su un foglio di carta più consistente (fig. 5). Infine, desiderando ottenere una fusione monocroma, si può fotocopiare più volte il risultato finale, per ammorbidire i contrasti.

Un altro accorgimento per eseguire sfondi o superfici maculate è quello di spruzzare l'inchiostro con il "soffiatore" (strumento elementare, costituito da due cannucce piegate ad angolo retto). Desiderando ottenere un contorno preciso della zona "spruzzata", si coprono con una pellicola trasparente tutte le superfici che non saranno interessate dall'inchiostro oppure, volendo un contorno più dinamico e irregolare, possiamo velare approssimativamente con un foglio di giornale, lasciando che in qualche punto l'inchiostro penetri al di sotto; quindi si toglie velocemente la superficie coprente e, se necessario, si interviene con qualche aggiunta grafica (fig. 6).

Un'altra tecnica, molto casuale, che necessita quindi di uno "spreco" iniziale di materiale, per poter immaginare il risultato, consiste nel versare una certa quantità di inchiostro denso su un foglio di carta lucido; tamponando e comprimendo con carta di giornale, possiamo ottenere molti effetti suggestivi e inaspettati.

La difficoltà di questo procedimento consiste nel saper calibrare il giusto dosaggio di liquido sulla superficie liscia e tamponare con una pressione non costante, ora leggera, ora decisa. Il questo caso è quasi doveroso un intervento "a posteriori" (fig. 7).

L'aerografo ha ormai sostituito, per la sua versatilità e precisione, il vecchio "soffiatore" e costituisce uno strumento usato comunemente in quasi tutte le illustrazioni destinate alla grafica pubblicitaria.

Esistono anche fumetti eseguiti all'aerografo, ma in genere non sono molto accattivanti, perché la precisione di questo medium, ripetuta serialmente per tutta la narrazione, può risultare stucchevole e innaturale.

Inoltre il lavoro di definizione delle zone da mascherare con la pellicola coprente può risultare decisamente esorbitante e anche controproducente. Tuttavia sfondi e superfici marezzate costituiscono i momenti più pertinenti al suo uso.

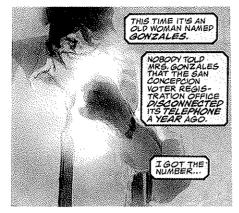
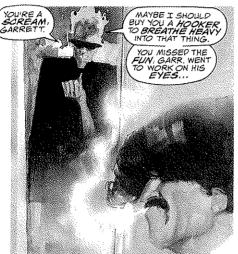
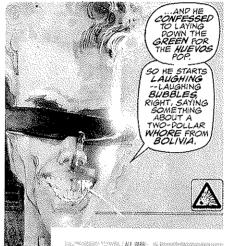
Anche la stesura di un chiaroscuro, che evidenzia un volume, e qualche lumeggiatura ben si adattano all'esecuzione mediante aerografo, soprattutto se si ricorre alla tecnica delle "mascherine" mobili, in grado di amalgamare con delicatezza la figura principale e lo sfondo (fig. 8).

Per un serio approccio all'uso di questo strumento rimandiamo a due testi fondamentali: Radu Vero, *Aerografo graduale (Strumenti, supporti, colore e mascherature; tecniche di base, lavoro professionale)*, Ikon, Milano 1988; Judy Martin, *Aerografo. Tecniche e materiali*, Ikon, Milano 1990.

7. Procedimento analogo a quello esemplificato nell'illustrazione precedente; in più ci si è curati di circoscrivere con relativa esattezza le aree interessate dal riporto "casuale".

L'ambiente di lavoro

Il disegno è un'attività che richiede molta concentrazione; l'ambiente può perciò influenzare negativamente il lavoro dell'operatore, se non è consono alla sua personalità.
Il primo requisito è la comodità naturale che il disegnatore richiede. Ovviamente questa caratteristica è molto relativa; comodità per uno può significare scomodità per l'altro; a volte anche l'eccessivo ordine può diventare un impedimento. Ritrovare allo stesso posto ogni oggetto fa guadagnare tempo, ma abitua anche a non cercare.
L'unico elemento, a nostro avviso, indispensabile è un archivio completo di immagini. Non una raccolta di fumetti da cui copiare, ma una scelta accurata di fotografie di ambienti, personaggi, vestiti di moda di diversi periodi, anche riproduzioni di quadri famosi, che la personalità del disegnatore dovrebbe fare propri e utilizzare come ingredienti della sua opera.

Per concludere questa veloce panoramica elenchiamo brevemente i concetti fondamentali, propedeutici a un corretto approccio al disegno narrativo.
Vedere: per ben disegnare bisogna vedere, o meglio, saper vedere. Il disegnatore di fumetti deve avere la capacità di mettere in scena l'aspetto notevole di un personaggio, di un ambiente, etc. Di conseguenza è utile saper cogliere gli aspetti essenziali di ogni immagine.
La forma: è la struttura caratteristica di ogni entità. Essa è proporzionata e riassumibile in uno schema molto semplice. Ciò significa che ogni sua parte dev'essere visualizzata in rapporto all'insieme, all'aspetto complessivo, che è cardine e rapporto ordinato di una catena di riferimenti. Questo "rapporto ordinato" è lo schema che costruisce la forma e la individua in figure semplici.
La linea e il segno: sono i tratti, le tracce visuali che definiscono la forma. La linea ha un suo spessore sottile e pressocché uniforme; di conseguenza essa è un tratto che descrive, più che esprimere una suggestione o una partecipazione.
Il segno, variabile in spessore, è una traccia che diventa sensibile alla forma o all'emozione di chi esegue.
Il chiaroscuro: è la variazione di bianco e nero che una forma presenta sotto una certa illuminazione. Per il disegnatore di fumetti, che solitamente disegna con inchiostro nero su carta bianca, è il rapporto e la disposizione di questi due valori in accordo alla forma. Mediante il chiaroscuro eseguito a tratteggio possiamo modellare la forma in una parvenza di rilievo volumetrico; le zone in ombra presenteranno un tratteggio fitto; quelle illuminate ne saranno prive. Importante è ricordare che l'ombra portata, cioè l'ombreggiatura che un'entità proietta su una superficie esterna ad

8. Questa tavola, tratta da *Elektra assassin*, vol. 1, n. 2, settembre 1986, pubblicata dalla Marvel, su testi di Frank Miller e disegnata da Bill Sienkiewicz, illustra ottimamente come questo raffinatissimo esecutore abbia saputo unire la precisione dell'aerografo alla spontanea stesura del colore, in un susseguirsi dinamico di superfici piane e riverberi luminosi. Sottolineamo l'uso "libero" dell'aerografo (senza mascheratura fissa), che consente all'autore di amalgamare le figure dei personaggi con lo sfondo senza bruschi passaggi.

essa, è più scura dell'ombra propria, perché quest'ultima risente dei riflessi ambientali.

L'inquadratura: è il punto di vista che il disegnatore ritaglia da una scena complessiva e che diventa il punto di vista della narrazione o del lettore. Si definisce con i bordi della vignetta e definisce il momento più convincente dell'ambiente, dell'azione, del personaggio, etc.

La composizione: è la disposizione più gradevole e adeguata di ogni elemento all'interno dell'inquadratura. Per esempio, un piccolo personaggio, circondato da uno spazio lasciato bianco, suggerisce inequivocabilmente la continuazione dell'interno all'esterno.

La composizione è anche la struttura consequenziale delle singole vignette nell'intera pagina.

Il colore: il suo valore è di una complessità enorme. Nel fumetto di solito si semplifica in accostamenti di tinte "piatte", cioè prive del passaggio tonale. Si può catalogare come aggiunta di una mano successiva alla traccia dell'autore del disegno, come composizione tipografica o anche come stesura di un unico operatore.

La storia raccontata: nessuno ne sa nulla, se non l'autore medesimo. Per raccontare una storia bisogna aver qualcosa da dire, altrimenti è meglio dedicarsi all'allevamento di formiche rosse.

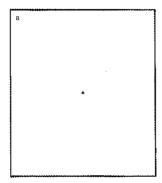
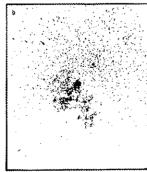
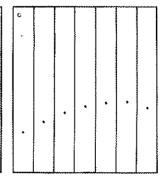
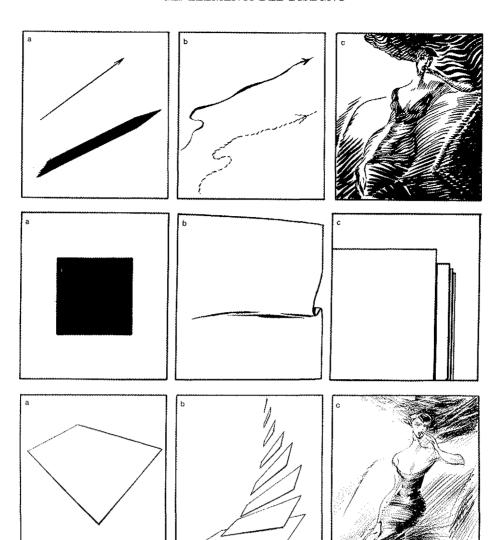
La storia narrata che comunica qualcosa trova nelle linee, nelle forme e nei colori la sua espressione essenziale, che caratterizza il tema e la sua rappresentazione in un modo di vedere, di pensare e di sentire appartenente a ciascuno di noi.

1. Gli elementi del disegno

LA TRACCIA E LO SCHEMA

1. Disegno di Tanino Liberatore, da *L'autore e il fumetto*, Montepulciano 1984.

Molti pensano che il disegno sia il riflesso di una mentalità, quella dell'artista, che "abbellisce il mondo". Possiamo anche essere d'accordo, ma dipende da chi fa quest'affermazione. Se è un pittore, un disegnatore, un visualizzatore in genere, crediamo a quanto dice, perché significa che "abbellire il mondo" è sua intenzione, la poetica del suo operare. Altrimenti quest'asserzione è parziale, eccentrica e fuorviante, perché omette di dire che il disegno è essenzialmente un programma non astratto, bensì pratico. Il disegno è l'attività che "concretamente" mette in scena ciò che tutti noi vediamo ogni momento, meglio se in bella forma (fig. 1).
In genere un disegno "riuscito" è la miglior visualizzazione possibile di un'entità qualsiasi, di cui mostra la funzione peculiare. Contrariamente a quanto si crede, la funzione non si contrappone al senso del "bello", all'estetica, anzi la percorre intimamente. Questo raccordo coniuga "il significato", l'astratto movente di ciò che è rappresentato, agli elementi che servono a rappresentarlo, agli elementi del disegno. Così gli elementi del disegno hanno un valore altamente "concettuale", in quanto sostitutivi della visione (anche della sua organizzazione), ma pure molto "concreto", perché tracce della stessa. Questi elementi, rapportati al loro valore, sono:
1. Il punto. Verbalmente si usa dire: «noi ci troviamo in questo punto». Indica cioè la posizione in un campo spaziale. È la minima unità formale e come tale non occupa spazio e non presenta rilievo volumetrico (fig. 2).
Ovviamente il punto, per sua "concretezza" e disposizione, può assumere anche una valenza estetica. Nella fig. 2A il centro del riquadro non è un punto, ma un triangolo molto piccolo. Intendiamo così visualizzare che la "consistenza" del punto è sempre in rapporto con la superficie circostante. Nella fig. 2B la disposizione e la "concretezza" dei punti diventano figura: una macchia. Nella fig. 2C la sequenza di punti suggerisce un percorso scandito regolarmente, perché la successione continua li raggruppa in un andamento coerente. I riquadri parziali ci fanno pensare anche a una successione temporale, poiché la sequenza di piani viene istintivamente collegata a una sequenza di attimi.

2. Il punto.

3. La linea.

4. Il piano.

5. Lo spazio.

2. La linea. È la traccia di un andamento e "idealmente" suggerisce una direzione. Può essere diritta o curva, centrifuga o centripeta, quando si rapporta a un punto che è centro; a zigzag, intera o spezzata, sottile o marcata, ma il suo carattere principale è di presentare un andamento unitario. Perciò ha qualità anche dinamiche ed espressive (fig. 3).
Nella fig. 3A abbiamo visualizzato la linea come traccia molto regolare che unisce due estremità. I tracciati hanno uno spessore molto diverso e tuttavia non rileviamo alcun dubbio sul carattere lineare, perché l'estremità a freccia ne sottolinea l'andamento. Nella fig. 3B la linea superiore ha "un corpo", uno spessore irregolare e sinuoso; è una traccia che mostra anche la pressione della mano. Il carattere lineare non ne risente, poiché la sua lunghezza (e ancora la direzione univoca) ne fonda il valore "concettuale". Addirittura nella linea inferiore, quella tratteggiata, colleghiamo "idealmente" i piccoli segmenti. Nella fig. 3C l'andamento lineare ci suggerisce una forma, perché l'organizzazione direzionale e l'adeguamento allo spessore variabile compone il rilievo volumetrico.

3. Il piano. È la porzione esterna di un volume (se incurvata è meglio chiamarla superficie, poiché può avere un andamento non regolare). Il piano è anche definibile come zona inferita da due linearità fondamentali: la lunghezza e l'altezza. Come tale, diventa il supporto della proiezione tridimensionale. Ha valore di estensione: su di esso la profondità è solo illusoria (fig. 4).
Il quadrato nero della fig. 4A può essere inteso di volta in volta come retrostante o antistante al rettangolo che definisce il piano di supporto; ovvero possiamo cogliere la zona oscura come un foro nella superficie, ma anche come quadrato nero disegnato sul foglio. L'ambiguità di questa figura è determinata dalla precisa evidenza dei caratteri del piano che sono, come abbiamo detto, apparenza tutta esteriore, misurata solo in lunghezza e altezza, ma non in "davanti" o "dietro", cioè in profondità. Nella fig. 4B il riquadro di contorno sembra piegarsi su se stesso, perché è visualizzato, senza possibilità di dubbio, l'avanzare e il conseguente arretra-

re del foglio. L'illusione spaziale su una superficie bidimensionale può essere suggerita anche tenendo presente che la figura in primo piano possiede estensione maggiore e un contorno relativamente ininterrotto rispetto alle retrostanti. La fig. 4C intende dimostrarlo.

4. Lo spazio. È la terza dimensione in cui viviamo. La forma occupa uno spazio senza cui la stessa forma non esisterebbe; è il fondamento e la condizione della tridimensionalità (fig. 5).

Nella fig. 5A l'obliquità dei lati del quadrilatero, che immaginiamo rettangolare, produce un senso di profondità molto vincolante, dato che siamo ben consci che una figura piana, disposta proprio come quella rappresentata sareb-

6. Da "Dylan Dog" n. 25, ottobre 1988, Bonelli Ed., disegni di A. Stano, soggetto e sceneggiatura di T. Sclavi.
Il disegno e il lavoro dell'autore diventano il soggetto della tavola di un fumetto di grande successo.

7. Ogni disegnatore si costruisce uno schema di proporzioni ideali, che modella quasi istintivamente sui grandi volumi delle sue figure; pertanto esse appaiono inizialmente irriconoscibili.

be molto improbabile. Nella fig. 5B l'effetto spaziale è suggerito dal principio secondo cui un volume può essere interpretato come una serie continua di piani. Gradualità di forma e scansione di misura sono anche i caratteri di un certo movimento che in questo caso rafforza la fuga dei piani in profondità. Nella fig. 5C i principi enunciati in riferimento ad A e B sono adeguati ad una figura simile alla 3C. Il disegno è stato eseguito a matita, per modulare la scansione dei piani, in accordo con un sensibile andamento lineare.
Il rilievo volumetrico è l'aspetto formale dello spazio e implica la profondità. La nostra visione si è evoluta per valutare correttamente la profondità, per strutturarla mediante un rapporto di piani. Di questa organizzazione si può rappresentare un angolo con il disegno. Il disegno è quindi una "sostituzione" dell'ambiente in cui viviamo e delle forme "reali"; una percezione analoga e non solo mimetica, una traccia (fig. 6).
Il fumetto, in quanto ripetizione di una medesima figura, di una stessa fisionomia, di un tipo quasi sempre identico a se stesso, pone un importante problema figurativo: il riconoscibile. Visualmente "riconosciamo" le forme secondo gradi di somiglianza e differenza. Questi gradi possono essere catalogati a livello di schema, che impone un ordine regolatore sia dell'aspetto formale complessivo, sia della relazione tra i singoli elementi. In questo modo il disegnatore può condurre la complessità del reale a configurazioni semplici, facilmente memorizzabili e replicabili.

8. Nel processo di schematizzazione, alla fase iniziale, molto generica, segue quella del "semiriconoscibile", che valuta le tensioni della figura (punti di appoggio, disposizione degli arti, eventuali movimenti), e cerca passaggi più morbidi tra le forme principali.

SCHEMATIZZAZIONE DELLA FIGURA

Il processo di schematizzazione di una figura ha le seguenti tappe:

1. L'irriconoscibile. È il momento in cui il disegnatore organizza il definito con l'indefinito. La figura intera è visualizzata per grandi aree a valenza geometrica, quasi astratta (fig. 7).

2. Il semiriconoscibile. Cerca le corrette proporzioni per trovare la prima corrispondenza con la forma reale. In

9. Nella fase del "riconoscibile" si cerca un'approssimazione corretta al modello in esame.

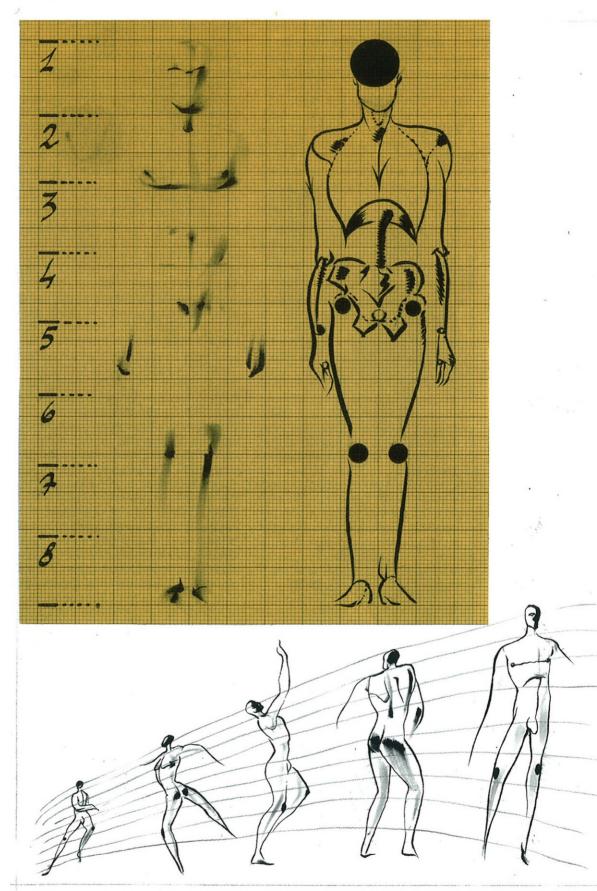
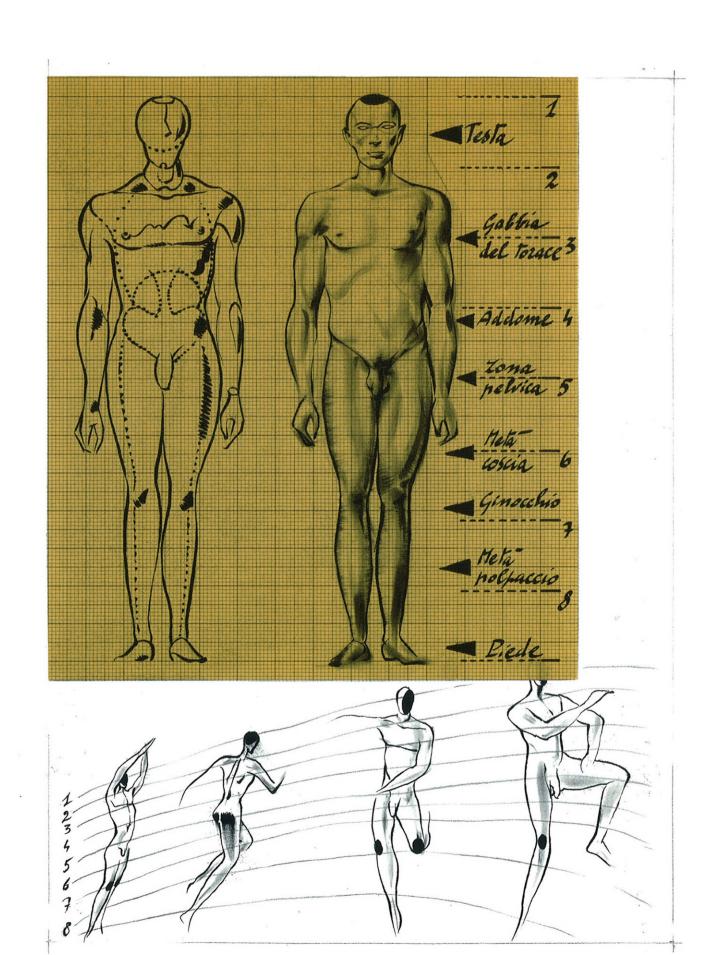
genere le linee diritte e regolari si smussano, il disegnatore cerca in questa fase anche la giusta conformazione della figura, ovvero i punti di appoggio, la coordinazione dei movimenti e le tensioni a cui è soggetta (fig. 8).

3. Il riconoscibile. È il momento in cui il carattere della figura rappresentata diventa saliente. Le somiglianze e le differenze con la forma vengono marcate in dettagli, che diventano tratti rappresentativi della stessa, non imitazione, ma analogia (fig. 9).

Le proporzioni della figura umana: la regola e il carattere

Se il disegno è un programma che visualizza "le tracce percettive" del mondo, in che misura e quanto deve restare visibile di queste tracce? Una figura rigorosamente geometrica, un quadrato, ad esempio, esprime il concetto di "quadrato", anche se tracciato a mano libera e molto velocemente? Il fatto è che lo schema è una semplificazione, ma contemporaneamente una sovrastrutturazione di una forma, che mette in scena anche la sua individualità, il suo carattere, e si adegua al significato che porta.
Una narrazione per immagini si fonda sulla piena visibilità dei caratteri, sulla personalità dei suoi interpreti, dei personaggi che incarnano valori archetipi: il coraggio, l'eroismo, l'avventura, la perfidia, l'avidità, la lussuria... (per un approfondimento vedi M. Mariani, *Il femminile* , Ikon, Milano 1989).
Il corpo umano tipico, ben proporzionato, rispetta ancora il canone rinascimentale, che suddivide l'intera figura in otto parti, ciascuna delle quali è misura equivalente all'altezza della testa. Questa misura, dalla sommità del cranio al mento, serve quindi da modulo di base. Quando si inizia il disegno è bene segnare, o anche solo immaginare, la linea che mediamente sostiene la figura e indicare i punti d'articolazione più marcata. Per cominciare, una linea verticale o sinuosa, secondo la posa, misura l'altezza totale; è bene esagerarla un poco, poiché anche i piedi hanno un'estensione e di solito non li vediamo radenti al nostro sguardo. Un piccolo tratto in alto e uno al basso delimitano l'ingombro totale del corpo. Anche a occhio, si divide la linea d'altezza in due metà, che a loro volta vengono suddivise a metà. Si ripete infine la stessa operazione e otteniamo una misura di un ottavo, che corrisponde al modulo della testa (fig. 10).
Arriva la prima caratterizzazione, la differenza che ha consentito al genere umano di crescere. La donna adulta è leggermente più piccola del maschio; forse non lo è in realtà, ma idealmente pensiamo così e anche l'altra metà del cielo sogna un principe azzurro, biondo e... alto. Il caso della *top model*, slanciata e per noi irraggiungibile, è una suggestiva caratterizzazione. Più piccola, dunque di un'altezza all'incirca di sette teste e tre quarti, perché di fatto le sue gambe sono, in paragone, più corte. Il disegnatore di fumetti o di moda dovrà compensare questo piccolo "difetto" visualizzando le articolazioni inferiori in maniera ideale, non realistica, per slanciare la figura femminile e dotarla di naturale attrazione (fig. 11). Un disegno di donna con tacchi molto alti può sopportare, gradevolmente, un'altezza costruita su nove, a volte dieci misure della testa.
Quest'esempio ci è molto utile per puntualizzare l'argomento del paragrafo. Infatti la narrazione a fumetti si serve di caratterizzazioni eccezionali e come tali ben evidenti; così, dopo aver trovato la miglior struttura della figura, diventa necessario visualizzare il tipo, la famiglia dei tratti salienti a cui appartiene. È un processo di semplificazione, quasi opposto alla precedente precisazione della figura.
Se è necessario disegnare una giovane donna, certamente graziosa, ma non proprio *allumeuse*, essa avrà tratti pertinenti che sottolineano questa distanza. Sarà differente la visualizzazione di un giovane atleta, quadrato di spalle, e ancor più quella di un anziano sindaco di provincia dalle rotondità rivolte in basso. A questo punto dobbiamo già essere in grado, stabilito il carattere "morale" del personaggio, di guidare la sua fisionomia in tratti rappresentativi, pur semplici e riassuntivi.

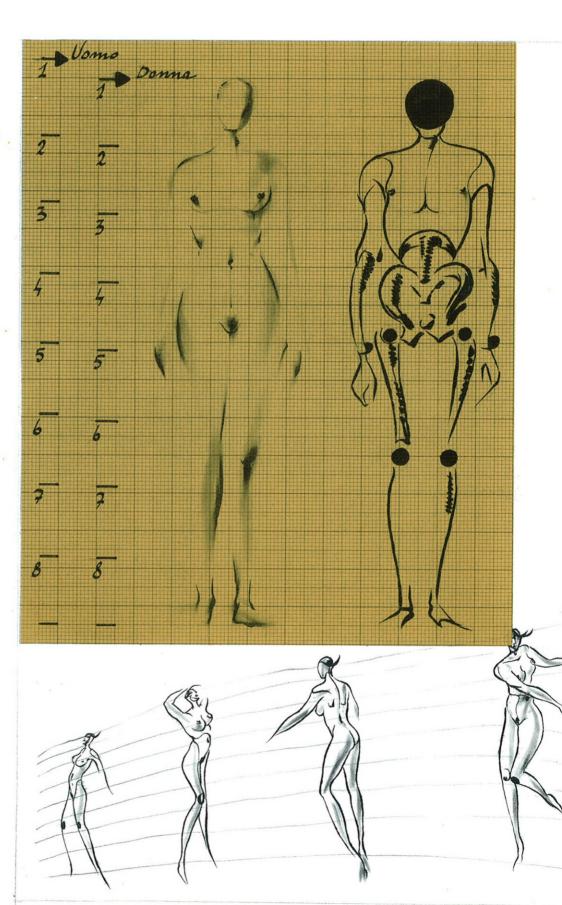
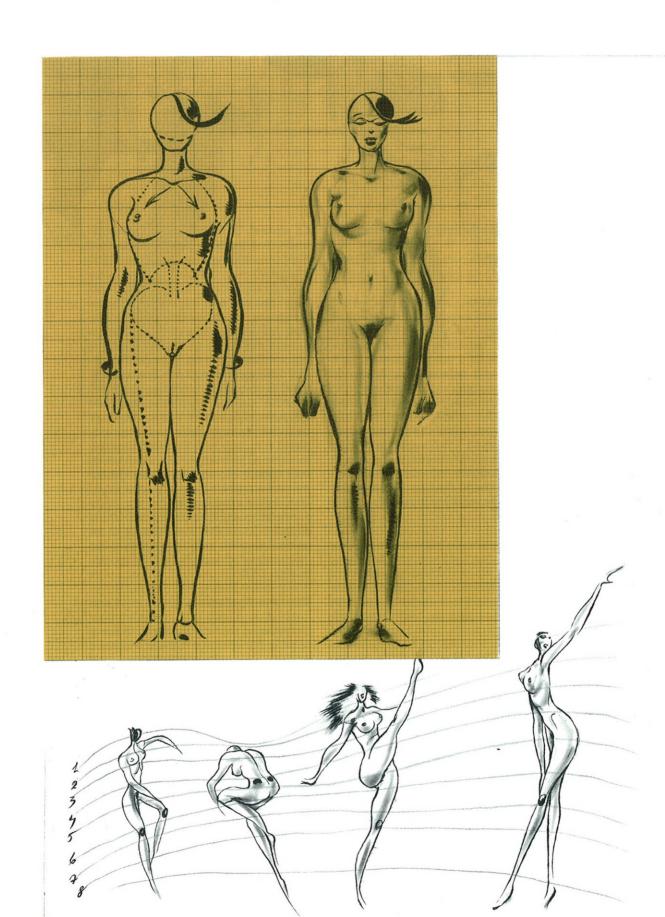
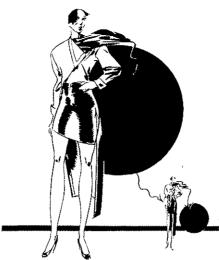
10. Qui e nella pagina a fronte: costruzione della figura maschile secondo le proporzioni "canoniche". In questo schema è stata usata, nella parte superiore, la carta millimetrata, per evidenziare la corrispondenza di tutte le proporzioni, ripetute in serie per giungere a un risultato finale abbastanza verosimile. Nella parte inferiore questo procedimento è riassunto molto più liberamente.

1
Testa
2
Gabbia del torace 3
Addome 4
Zona pelvica 5
Metà coscia 6
Ginocchio
7
Metà polpaccio
8
Piede
1
2
3
4
5
6
7
8

11. Qui e nella pagina a fronte: costruzione della figura femminile secondo le proporzioni "canoniche". Alla figura femminile compete, con leggere variazioni, un procedimento analogo a quello schematizzato nelle illustrazioni precedenti.

1
2
3
4
5
6
7
8

A

B

C

12. L'illustrazione A tenta di esemplificare il passaggio da una esecuzione sommaria (a destra) ad una che, pur mantenendo la freschezza iniziale, risulti per la sua maggiore completezza e definizione sufficientemente credibile.
La figura B mostra, anche nella sua enfatizzazione, i tratti somatici salienti che la caratterizzano, come, ad esempio, lo slancio accentuato delle anche.
La grafia della figura C "sintetizza" il carattere della scritta "Hard", molto allungato, con i tratti salienti della donna. Nella fase finale una "giusta" composizione arricchisce e puntualizza la sintesi complessiva.

Personalizzazione del carattere

Le tappe della personalizzazione del carattere reso visuale saranno le seguenti:

La credibilità. Quando la figura è ultimata in tutti i suoi tratti riconoscibili, è necessario trascegliere i più significativi. Ogni carattere, ogni espressione passionale ha il suo andamento. Le linearità di un personaggio triste e depresso non saranno dirette verso l'alto, ma piuttosto in basso; un giovane innamorato deluso risulterà poco credibile, se presentato con forme eccessivamente arrotondate. Ciò che a questo punto si intende suggerire non è una regola, ma un atteggiamento che il disegnatore è bene cerchi di affinare, per mostrare come "viventi" le linearità eseguite (fig. 12A).

Il pertinente. Se intendiamo mettere in scena una figura, credibile nel suo carattere, ma anche perfettamente manifesta, è giunto il momento della semplificazione. Non della banalizzazione, bensì della scelta dei tratti essenziali, per adeguarci alla natura del personaggio, e delle linearità che tra le molte eseguite sono necessarie e pertinenti alla sua visualizzazione. In genere i punti più rappresentativi del soggetto sono quelli che gli conferiscono "un taglio", ovvero la misura delle spalle, la sua conformazione, la lunghezza e la posizione delle braccia, i suoi rilievi adiposi, l'altezza del bacino e il posizionamento delle ginocchia. In genere tutte le articolazioni. A questo punto le linearità pertinenti di un personaggio possono sembrare di nuovo schematiche, ma certamente lo sono nella loro essenzialità espressiva (fig. 12B).

La sintesi. La credibilità dell'atteggiamento passionale, la pertinenza dei tratti rappresentativi, dopo molto esercizio e istintivo autocontrollo possono esser sintetizzate in una grafia, in una "scrittura" che non solo è tipica della figura disegnata, ma anche del metodo di lavoro dell'autore. Nella visualizzazione a fumetti molti sono gli esempi illustri di riconoscibilità, già da un singolo riquadro, della mano esecutrice; a volte è sufficiente un tratto, un'ombreggiatura. È la "cifra" dell'autore, che ha raggiunto una ipercodificazione del suo metodo di rappresentazione. Tuttavia per i principianti è meglio non tendere immediatamente a questo risultato; ciò deve essere conseguito con naturalezza e dopo molte prove.
Una sintesi visuale spesso è più lunga e faticosa di mille schematizzazioni: la sintesi è frutto dell'esperienza e di un paziente lavoro, mentre lo schema è lo "strumento" di base di ogni disegnatore (fig. 12C).

Qualche tipologia

Certamente saprete che ogni interprete della narrazione a fumetti assolve a un ruolo, è un vettore stereotipo che sostiene il suo carattere anche visualmente. È, fin dal suo apparire, una micronarrazione, un elemento di *"frame"* più vasto e complesso, che in fondo non è altro che la sua predestinazione nella storia completa.
The frame in inglese è un verbo transitivo dai molti significati, tra cui "comporre", "concepire", "escogitare", "tramare", "forgiare", "redigere" e, guarda caso, "costruire", specialmente per grandi linee e nell'ossatura, in senso proprio e figurato.

13. Ogni personaggio di grande presa sul pubblico necessita di un accurato studio della sua fisionomia, che quasi sempre risponde a un ideale collettivo di riconoscibilità tipologica. In tal senso il fumetto attinge alla riserva di "archetipi" che l'industria cinematografica ha costruito. Per esempio, il celebre personaggio Nick Raider, qui negli studi di C. Villa, si richiama manifestamente ai tratti somatici dell'attore Robert Mitchum.

Il tipo umano del fumetto è *framed*, "costruito per grandi linee", nella sua ossatura sia visibile, sia ideale. Quando stiamo disegnando qualsiasi personaggio, anche secondario, per renderlo credibile dobbiamo ben considerare le sue caratteristiche "morali", al fine di connotarlo anche visualmente. Questo è un importante aspetto della narrazione per immagini, che immediatamente ci presenta una grande tipologia della specie umana, unica nell'individualizzazione del personaggio e ben differenziata nei suoi valori. Se le differenze sono evidenti, le identità risulteranno più marcate; così il fumetto permette l'interazione di due piani, finzione e realtà, deformazione e realismo... A questo tipo di narrazione per molto tempo è bastato solo il bianco e nero.
Vediamo qualche tipologia esemplare:

Il personaggio. Proprio il personaggio principale, l'eroe "positivo" della storia. Vedremo più avanti la sua dinamica visuale in quanto figura-perno e sfondo, ma ora ci basta notare che il suo destino è "scritto" nella sua personalità e già manifesto nei suoi tratti pertinenti. L'eroe "classico" è un insieme di qualità umane a cui il lettore può affezionarsi e compiacersi di assomigliare. È lo specchio dei suoi sogni e l'identificazione del suo spirito d'avventura. La sua fisiognomica è costruita come bellezza che riflette un valore spirituale. Ovviamente il gusto del "bello" muta a seconda del periodo storico e ai giorni nostri è un concetto molto variegato e ampiamente sventagliato. Di grande aiuto al disegnatore sono le immagini degli attori più in voga e che ancor oggi incarnano un ideale.
In definitiva, il suo aspetto generale non presenta alcun difetto e i suoi tratti salienti non sono altro che manifestazioni del suo carattere, "marche" che lo contraddistinguono (figg. 13 e 14).
Un personaggio principale moderno può anche essere non interamente "positivo", ovvero più intimamente contrastato e dal comportamento anticonformista. La sua fisiognomica, anche se di aspetto gradevole, è di carattere "fuori dal comune", eccezionale e "calcato" nei suoi tratti essenziali. In questo caso è possibile il difetto fisico (non una menomazione), ma visualmente espresso come deviazione dalla norma, da un canone troppo perfetto.

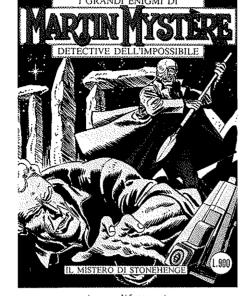
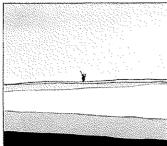
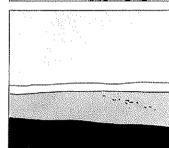
L'avversario. Si contrappone all'eroe ed è il suo rivale. È anch'egli dotato di una forte personalità, rivolta a contrastare il cammino del protagonista nella storia. Fisicamente ha una caratteristica fondamentale: è inquietante; suscita la nostra repulsione. Di conse-

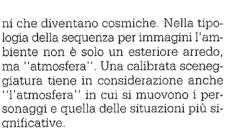
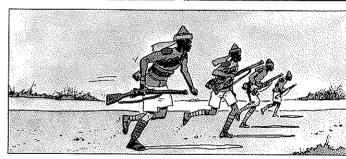
14. Studi di C. Villa per il personaggio Dylan Dog: calcolatissimo esempio di *remake* del famoso attore Rupert Everett, voluto espressamente dallo sceneggiatore T. Sclavi, per dare un taglio moderno e accattivante al protagonista delle sue storie.
In basso a destra sono riprodotti gli studi di personaggi eseguiti da Galep per *L'uomo del Texas*; anche in questo caso non è difficile trovare una chiara somiglianza con molti attori cinematografici. Anche Tex, altra celebre creazione di Galep, ha il suo archetipo (successivamente modificato) in Gary Cooper.

15. In questa copertina di "Martin Mystère", realizzata da G.C. Alessandrini, è raffigurato l'avversario "storico" del protagonista, il malvagio Orloff, la cui "alterità" è presentata addirittura come una menomazione (il cattivo è un "diverso" anche fisicamente); infatti la maschera che ricopre il viso di Orloff sta a indicare una deformità suggerita come mostruosa.

guenza, ogni suo difetto viene esagerato, esteso a tutta la persona; il suo tratto fisiognomico non è la deviazione da una norma, ma una norma deviata, stravolta. L'avversario può anche essere non visualizzato come sgradevole, poco attraente, "brutto", ma sempre i suoi tratti somatici devono suggerire l'alterità, il diverso, l'occulto (fig. 15).

La figura femminile. Nel fumetto la donna può anche essere protagonista; non mancano esempi famosi e illustri, ma in generale la sua funzione narrativa è di essere "visibilmente" concorrente al destino dell'eroe che sostiene l'intera vicenda. Ciò significa che i suoi tratti somatici, svolti nell'apparenza più estroflessa, rappresentano il corrispettivo femminile di un "fuori dal comune". Perciò la donna, e non solo nel fumetto, più volte ha assunto il ruolo di angelo o demone.
Anche di demone angelicato, come incrocio di ruoli, e la sua fisiognomica ne è l'espressione. I caratteri fisici della sua femminilità verranno esaltati dal disegno, sia come tratto somatico, sia nell'abbigliamento. A tal fine il disegnatore, per incontrare il gusto di un pubblico numeroso, dovrà interpretare con attenzione l'estetica e la moda più consone alla mentalità diffusa, senza comunque tradire il suo stile espressivo (fig. 16).
Un buon archivio di foto delle più famose attrici e *top-model* del momento offre un sicuro punto di riferimento per la visualizzazione di una "moderna" figura femminile.

L'ambiente. Nella narrazione a fumetti può diventare una vera e propria entità che sostiene o contrasta i personaggi. Visualmente e con forza grafica può anche suggerire sentimenti ed emozio-

16. Moderna caratterizzazione dell'elemento femminile in *Grand Guignol*, di Sclavi e Piccatto, "Dylan Dog" n. 31, aprile 1989, Bonelli Ed. È interessante notare la precisa somiglianza del personaggio con Kathleen Turner, stupenda interprete del *cult movie Brivido Caldo*. Guarda caso, la figura femminile della storia di Dylan Dog si chiama Kathleen.

17. Le illustrazioni di questa pagina sono tratte dal volume *L'uomo della Somalia*, di Hugo Pratt, Cepim, Milano 1979, e costituiscono un ottimo esempio della magistrale tecnica narrativa dell'autore . La creazione di un'atmosfera di attesa è visualizzata con precisione dai singoli riquadri, che rimandano "in successione" dal primo all'ultimo, dove "L'uomo della Somalia" è addirittura assente. Un'assenza che rinvia a una presenza sovradeterminante per l'intera vicenda. Va notato inoltre che ogni riquadro è un appuntamento temporale e scandisce un susseguirsi di avvenimenti unici e significativi per il flusso narrativo che si conferma in termini virtuali di una serie.

ni che diventano cosmiche. Nella tipologia della sequenza per immagini l'ambiente non è solo un esteriore arredo, ma "atmosfera". Una calibrata sceneggiatura tiene in considerazione anche "l'atmosfera" in cui si muovono i personaggi e quella delle situazioni più significative.

La notte dell'assassino sarà buia e inquietante; il mattino di un risveglio felice non può essere che radioso e brillante; la pioggia sarà fastidiosa (come ha mostrato il celebre *Blade Runner*) e un filare di alberi evocativo; le città saranno corrotte, i riflessi degli oggetti metallici, pericolosamente abbaglianti; le statue, totem drammatici, etc.... Venezia, sempre la città degli innamorati. In genere le scene "d'atmosfera" sono seriali (fig. 17), a differenza di quelle d'azione, rese meglio dalla sequenzialità, perché implicano una scansione temporale (fig. 18). In seguito vedremo meglio questa dinamica; ora osserviamo brevemente che una qualsiasi atmosfera, per essere ben composta e anche apprezzata giustamente dallo spettatore, neccesita di una successione di piani, di una serie di inquadrature estese o più minute, in cui l'occhio può spaziare con calcolata lentezza o essere sospinto in una "lettura" più veloce. Queste scelte sono comunque dettate dal "plot" narrativo.

18. (Pagina a fronte). Hugo Pratt ci offre in queste tavole (da *L'uomo del Sertao*, Cepim, Milano 1978 una tipica visualizzazione di scena "d'azione". Il senso del movimento è inferito dal continuo cambiamento del punto di vista che seleziona l'inquadratura e quindi, la posizione dell'osservatore. Il linguaggio del fumetto compone il racconto in alcuni momenti significativi (a differenza del cinema) e lascia al lettore la possibilità di sintetizzarli più o meno velocemente. Questo importante compito è reso possibile dal passaggio da un riquadro all'altro, dallo "spazio vuoto" tra una vignetta e l'altra e dal sottinteso che fonda e articola una grammatica e una sintassi del testo, sia visuale, sia narrativo. La staticità pratica e la dinamica visuale sono un'espressione tipica del fumetto, che da tempo narra in maniera "ellittica".

CRACK!

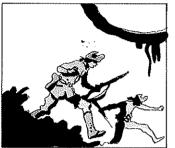
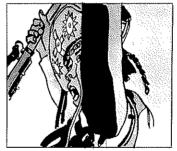
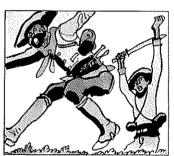
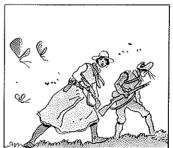
ATTENTO, PEDRO... VENGONO VERSO DI NOI.

CRACK!
CRACK!
CRACK!
CRACK!

Fiiiiii!
Fiiiiii!

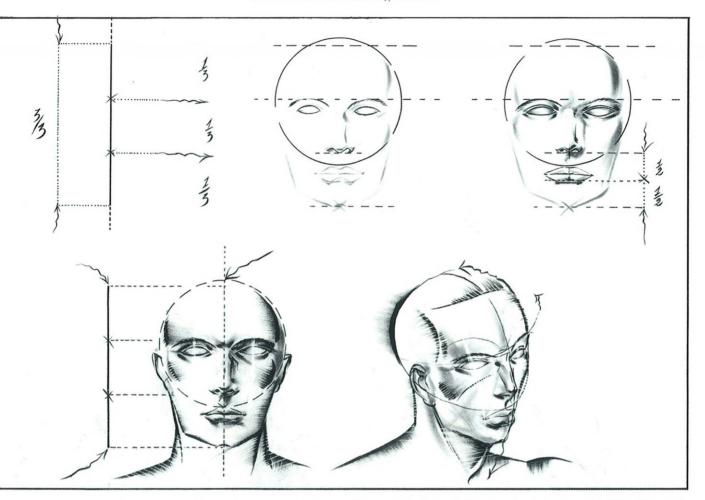
AVVISATE ZE' RUFINO CHE QUI NON CI SONO.

CORISCO! HANNO UCCISO TUTTI I NOSTRI.
VIENI!

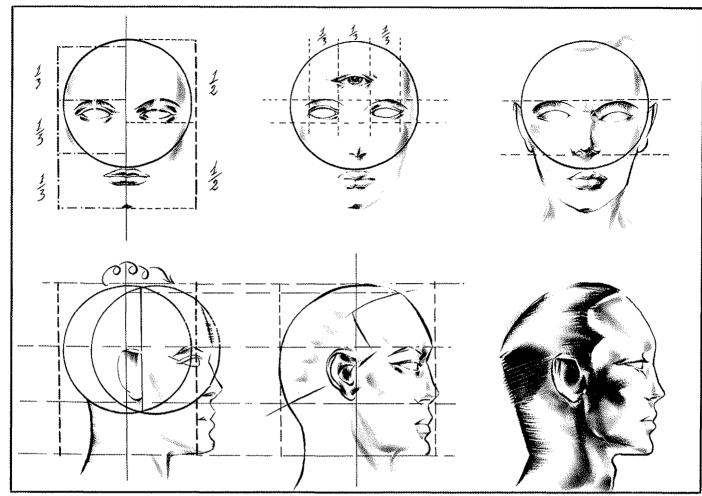
CESSATE IL FUOCO.

Fisiognomia e fisionomia

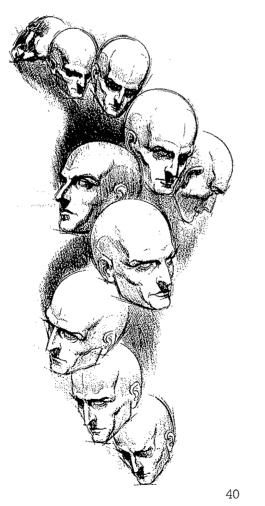
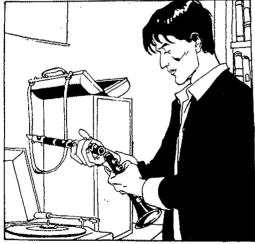
La contrapposizione tra bellezza ideale e verosimiglianza naturale è nota fin dall'antichità. La storia dell'arte ci insegna che Fidia venne accusato di sacrilegio per aver prestato i suoi connotati reali alla figura di Dedalo, nello scudo della sua *Parthènos* durante il combattimento contro le amazzoni.
A questo riguardo non possiamo trascurare la problematica posta dal rapporto tra studio *fisiognomico* e studio *fisionomico* nella costruzione della figura umana e del volto in particolare (per un ulteriore approfondimento rimando al mio volume *Il femminile. Forme di rappresentazione*, cit., p. 68 ss.).
Sia pure in maniera molto riassuntiva, osserviamo che il termine "fisiognomia" ha valore di adeguamento a una norma codificata, a un insieme di canoni, che regolano l'aspetto visuale. In sostanza, con "fisiognomia" intendiamo la classe dei tratti che rende *verosimile* il soggetto, facendolo identificare con un determinato "tipo", convenzionalmente codificato e universalmente riconosciuto. Col termine "fisionomia" ci riferiamo, invece, al complesso di tratti che rappresentano la ricerca personale dell'artista, tesa a comunicare lo specifico carattere di un soggetto determinato e il suo atteggiamento passionale. Uno studio fisionomico pertiene, in altri termini, allo spazio dell'elaborazione soggettiva dell'autore in un determinato contesto ed esige la "collaborazione" dell'osservatore, che interpreti tratti visuali non universalmente codificati.
Pertanto, l'artista che opera sul piano della fisiognomia intende rifarsi a un modello, dotato di caratteristiche fisiche riconoscibili da tutti e i cui stati d'animo, ricondotti a uno schema generale, sono inscritti nella cornice di un "tipo" della specie umana; sul piano della fisionomia, viceversa, si propone un'*interpretazione* più personale ed emotiva del soggetto, che si differenzia dal modello universale mediante la "deformazione" personale da parte dell'autore, interpretata in chiave caricaturale, espressionista, pittoresca etc, e comunque disvelatrice di un certo stato d'animo.

L'esecuzione "fisiognomica" consta di due momenti: l'individuazione del tipo, (del calco, del tratto saliente) e, subito dopo, lo schema più adeguato che stabilisce la "messa in scena", cioè il disegno pratico dei caratteri del personaggio. Come abbiamo descritto nel paragrafo precedente, la fisiognomica cerca la corrispondenza della figura con l'espressione, stabilendo "prima" le valenze tipiche della figura.
La "fisionomia" visualizza invece l'atteggiamento parziale, il "carattere" del personaggio, in quanto esteriorità di un'emozione più o meno intensa, non di un canone tipico o di una struttura "ideale".
Nel fumetto il disegno "fisionomico" non annulla la semplificazione schematica delle espressioni umane, risolte in figure semplici e immediatamente visibili, pertinenti alla classe "fisiognomica" dei tratti, bensì tenta di caratterizzare e costruire una narrazione, una struttura discorsiva, a partire dall'osservazione della grande varietà delle emozioni umane. Intende mostrare non il "verosimile", ma il "pittoresco".

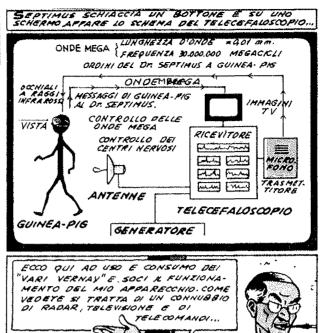
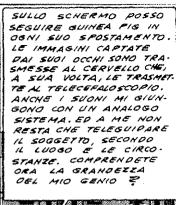
La griglia tipica che stabilisce la messa in scena del viso umano ideale è la seguente: stabilita su una verticale l'altezza desiderata, si segna, anche a occhio, il punto corrispondente alla radice dei capelli e un altro più sotto che indica il termine della testa, cioè il mento. Dividendo in tre segmenti uguali questa distanza otteniamo due punti (dall'alto in basso), in cui posizioniamo l'orizzontale delle arcate sopracciliari e la base del naso. Per collocare la bocca è bene tener presente che il limite del labbro inferiore cade proprio a metà della distanza della base del naso dal punto più estremo del mento. L'altezza totale dalla sommità del cranio (attenzione, *non* dalla radice dei capelli) alla base del mento è ben precisata da un cerchio, che è tangente sia al labbro superiore, sia al punto più alto della testa, sia, lateralmente, all'attacco frontale delle orecchie (fig. 19).
Così notiamo che l'orizzontale che divide l'intera altezza della testa in due parti uguali ci fornisce l'allineamento inferiore degli occhi...

Forse era meglio studiare architettura, perché non è ancora finita.
La distanza corretta tra i due occhi è pari alla lunghezza immaginaria di un terzo occhio; le due linee orizzontali che passano per la base del naso, prolungate a destra e a sinistra, fissano anche il punto inferiore del lobo dell'orecchio, mentre il punto più alto è all'altezza delle sopracciglia. Inoltre è da notare che la conformazione generale della testa, in vista frontale si protende leggermente all'indietro, cosicché il mento tende ad avanzare impercettibilmente e le due orecchie si inclinano di poco aderendo al cranio.
Secondo la vista di profilo il cerchio che iscrive la parte superiore della testa si dilata in un'ellisse e l'orecchio trova la sua giusta collocazione poco dietro la linea che divide esattamente a metà la distanza tra occipite e fronte.
Partendo da questo posizionamento e tenendo presente le distanze che coordinano la vista frontale, si può disegnare il profilo corrispondente (fig. 20).
Semplificando molto questo schema possiamo rilevare che la rete di relazioni che lo compongono fonda anche un solido immaginario, la cui parte superiore è cupuliforme, mentre nella parte inferiore l'espansione facciale è un cuneo che si raccorda alla volta cranica (figg. 21 e 22).

Questa riduzione della complessità delle proporzioni a un modulo-guida ci è particolarmente utile per visualizzare la testa in prospettiva. Infatti, se immaginiamo come una sfera il cerchio che inquadra la volta cranica, inscrive gli occhi e il naso ed è tangente alla parte superiore della bocca, le suddivisioni principali possono essere indotte prospetticamente. Di grande aiuto è il rilievo e la collocazione esatta del naso: costituisce il riferimento più evidente che delinea in giusta maniera tutti gli altri elementi.
È tutto; ora sappiamo mettere in scena un viso, adeguato esattamente a una norma conforme al tipo "ideale"; verosimile: calco fisiognomico della "buona proporzione", quindi di una bellezza convenzionale, che incarna solo se stessa.
Pertanto, la rete di proporzioni precedentemente esposta serve al disegnatore di fumetti soltanto come solida base, come schema su cui operare infinite variazioni, che caratterizzano visualmente il tipo di personaggio che la narrazione richiede.
Le variazioni di questa "struttura ideale", schematica, individuano i tipi "pratici" e suggeriscono la varietà dei caratteri. Dal verosimile al pittoresco: vediamo in che modo.
Se l'eroe o l'eroina dei fumetti hanno ge-

19. Procedimento di costruzione del volto umano. In breve, la prima fase consiste nel tracciare una verticale e dividerla in tre parti uguali. I due punti che si ottengono precisano, in orizzontale, la posizione delle arcate sopraciliari e la base del naso, come è visibile nella seconda fase. Il terzo passo intende visualizzare il limite superiore della testa e la tangente al labbro superiore, ottenute tracciando un cerchio che ha centro nel punto d'incontro della verticale con l'orizzontale passante in corrispondenza delle arcate sopraciliari. Il quarto stadio completa la figura, posizionando la bocca e le orecchie, tangenti al cerchio ideale. L'ultimo disegno è una proiezione spaziale di questo metodo di costruzione del volto.

20. Il primo passo della sequenza superiore raccorda il cerchio ideale dell'illustrazione precedente sia con la verticale suddivisa in tre parti, sia con la stessa tagliata a metà. Questa distanza precisa la posizione degli occhi. Il secondo stadio esemplifica la grandezza canonica degli occhi e la loro distanza, in orizzontale. Il terzo passo completa la figura, posizionando le orecchie. La sequenza in basso, visibilmente eloquente, presenta la costruzione del volto di profilo. L'ultimo disegno è un'interpretazione in chiaroscuro di questo metodo.

21-22. Da *Il corpo in movimento*, di B. Hogarth, Ikon 1990. Il metodo di Hogarth, insegna a distinguere le forme semplici a cui sono riconducibili le parti del corpo umano. La testa è composta da una *sfera* che compete alla massa cranica; in essa si inserisce, nella parte posteriore, un cuneo di dimensioni equivalenti, che rappresenta la volta facciale. Nella prospettiva dall'alto, la volta *cranica* predomina sulla massa stretta e circoscritta del volto. Con l'abbassarsi dell'angolo visuale la massa del volto tende ad ampliarsi, mentre quella cranica si riduce. Visto dal basso, il cuneo del volto assume una maggiore evidenza, a confronto con la struttura cranica. Vista da tergo, la scatola cranica e il cuneo facciale rivelano le loro differenze più caratteristiche di forma: il cuneo della faccia, angolare e spigoloso, è più piccolo, a confronto con l'ampia massa cranica cupoliforme.

23. Da *Memorie dall'invisibile*, di Sclavi e Casertano, "Dylan Dog" n. 19, Bonelli Ed.

24. Dylan Dog in uno studio di G. Casertano, pubblicato in *Fumo di china* (n. 33 della serie).

neralmente un viso ben proporzionato, facilmente memorizzabile e caratterizzato in maniera inconfondibile, possiamo inoltre notare che, soprattutto nei fumetti di "qualità", anche "i comprimari" non appaiono insignificanti; sono visualizzati in modo personale a seconda del ruolo che giocano nella storia complessiva e ciascuno di loro tende a presentare una fisionomia nettamente differenziata.
Questa differenziazione si ottiene variando, senza esagerazione se pratichiamo uno stile "realistico", le proporzioni canoniche della figura. Gli esempi che qui di seguito illustriamo, hanno un valore indicativo, ma sono stati possibili osservando un grande numero di caratterizzazioni a fumetti.

1. Un viso triangolare con punta verso il basso, mette in rilievo una scatola cranica ampia e spesso sporgente. Appartiene al personaggio "intellettuale" o vagamente sognatore (figg. 23 e 24). Se l'evidenza della parte superiore è abnor-

25. (Sopra). Da *Il marchio giallo*, di E.P. Jacobs, Ed. it. Classici audacia, Arnoldo Mondadori Ed., febbraio 1965.

26. (A destra). Da *Rip Kirby*, di Alex Raymond, King Features Syndicate, Inc., 1955.

me, questa fisionomia è indicativa dello "scienzato pazzo" (fig. 25).
2. La rotondità del viso simboleggia generalmente un personaggio decisamente calmo e flemmatico; non potrebbe essere diversamente, data l'abbondanza di lipidi (fig. 26).
Interessante e divertente diventa il contrasto tra lo sforzo che questo personaggio deve sostenere in situazioni di tensione avventurosa e i risultati conseguiti. In genere la rotondità non suggerisce malvagità, ma anche in questo caso, se visualmente ingombrante, indica una tara.
3. La forma squadrata e in particolare un viso massiccio, inscritto in una figura angolosa, è appropriato al tipo coraggioso, ma di temperamento collerico e poco riflessivo. Caratterizza, quindi, il personaggio "tutto d'un pezzo" che, come tale non potrà essere soggetto ad alcun travaglio psicologico. Il viso quadrato non sarà mai eccessivo, quindi ci segnala anche un certo conformismo (figg. 27, 28).
4. Un viso alquanto allungato è di un personaggio molto riflessivo e indolente. Se le palpebre sono costantemente abbassate rasenta l'indifferenza. In genere il corpo è di struttura longilinea e magra. A volte assume il ruolo di "spalla" del protagonista, ma non potrà sostituirlo in alcun modo perché gli manca *le physique du rôle*. Nel fumetto l'eccessiva carenza di tessuto adiposo e lo slancio unidirezionale verso l'alto sostengono quasi sempre un tormento interiore (fig. 29).
5. Il naso sporgente e che raccoglie l'intera forma del viso è adeguato al carattere intrigante e invadente. È visualmente apprezzabile "di profilo" e ha quindi connotazioni terrene e profane. Il detto comune "ficcanaso" non fonda certamente la veridicità di questo tratto fisionomico, ma ne è la proiezione inconscia (fig. 30).

27. (Sopra). Da *Steve Canyon*, di Milton Caniff, Field Enterprises Inc., 1969.

28. (A sinistra). *Johnny Hazard*, di Frank Rabbins, King Features Syndicate, Inc., 1968.

29. (Sotto). Da *Burlesca e no*, un'avventura di Corto Maltese di Hugo Pratt, pubblicata su "Linus" nel 1972. Frequentemente la struttura corporea dei personaggi che fungono da comprimari nella narrazione è proposta da Pratt come longilinea. In questo caso la magrezza è vero e proprio tratto della follia del personaggio.

30. (In basso). Da *Silence*, di Comès (Casterman 1980), ed. it. "Alter alter" n. 2, febbraio 1981. Milano Libri.

6. La mascella sporgente indica forza di volontà e determinazione. È comune sia del personaggio "positivo", sia di quello "negativo". Se un viso affilato suggerisce furbizia e predeterminazione, per converso l'importanza della zona inferiore del volto è un tratto significativo di irruenza stereotipata (fig. 31). Se la mascella è portata costantemente verso l'alto, in posa innaturale e rigida, la figura assume connotazioni di sussiego.
Ovviamente questa è solo una ridotta casistica fisionomica che si completa con la personale pratica del disegno.
È bene tener presente che anche la pettinatura, l'aggiunta di barba e baffi possono accentuare un carattere; di conseguenza anche questi "tratti aggiuntivi" sono da considerare con la massima attenzione.
La posa del personaggio indica la sua personalità più nascosta ed emblematica; si adegua o contrasta significativamente con l'ambiente in cui si inserisce e comunque aiuta a creare geometricamente la figura complessiva (del personaggio). Quasi un alfabeto gestuale delle sue attitudini e propensioni che si esprimono visualmente (fig. 32).

31. (Al centro). Da *Ranxerox*, di S. Tamburini e T. Liberatore, "Frigidaire" n. 1, novembre 1980..

32. (Sui bordi). Le fisionomie qui proposte sono tratte dall'allegato "Sottocorto" al mensile "Corto Maltese" n. 7, 1987. Fanno parte di una mini-pubblicazione con testi di Yeats e Tennyson, illustrata con ben 89 personaggi creati da Hugo Pratt. Anche solo dalla serie dei 12 in figura ci risulta lampante l'estrema cura con cui l'autore caratterizza ciascun personaggio e la grande varietà di espressioni e di atteggiamenti che precisano le diverse individualità. Il risultato di quest'attenzione estrema alla fisionomia umana e alla sua morfologia ci suggerisce che nessun personaggio è "secondario" e che ogni ruolo è "importante" al fine narrativo.

2. Prospettiva, inquadratura e punto di vista

1. (A destra). Elaborazione di un disegno di Nicolas Poussin a commento di un passo del *Trattato della pittura* di Leonardo da Vinci («Misurando un viso, e poi dipingendolo in tal grandezza, egli si mostrerà maggior del naturale»). L'artista, consapevole che l'occhio vede "in prospettiva", considera però che durante il riporto pittorico (o grafico) può venir esaltata, per certi aspetti, la differenza tra ricezione sensoriale e rappresentazione bidimensionale.

2. (Sotto). L'orizzonte coincide con la linea che rappresenta il livello della vista dell'osservatore; tanto più "lontano" quanto più in alto è posto l'occhio dell'osservatore.

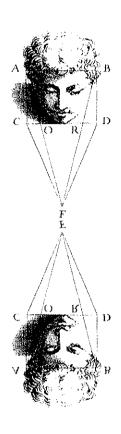
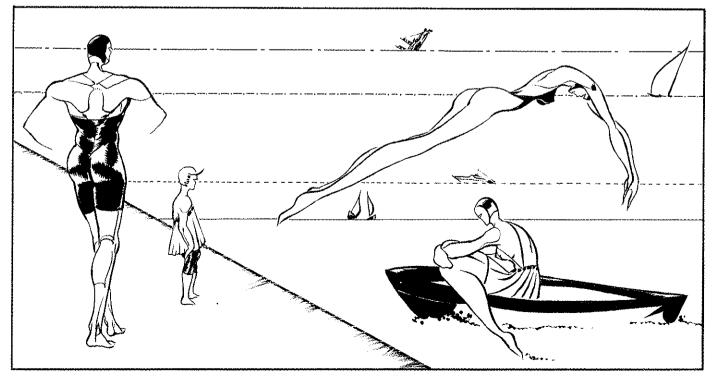
CENNI SUL DISPOSITIVO GENERALE

La prospettiva è un modello di rappresentazione che permette di allestire la profondità spaziale, la tridimensionalità, su qualsiasi superficie piana.
Può realizzarsi solo presupponendo un punto di vista unico e si fonda sul concetto di proiezione, già teorizzato da Leon Battista Alberti nel trattato *Della pittura*, consistente in una "piramide visiva" alla cui base è situata la forma considerata; da questa partono i raggi visivi che colpiscono l'occhio: il punto di vista unico. La sezione di questa ideale "piramide", su un piano perpendicolare al terreno, costituisce appunto la realizzazione bidimensionale dello spazio visuale, detta *prospettiva lineare*.
Questo dispositivo coniuga mirabilmente l'informazione esatta della distanza di ogni oggetto dal nostro occhio, cioè della profondità spaziale (processo del tutto cognitivo) con la rilevanza che lo stesso oggetto assume ai nostri occhi, cioè la maniera in cui vediamo. In altri termini, fonde in unità l'informazione spaziale (la disposizione dell'ambiente che ci attornia) con la sua estetica, cioè la ricezione sensoriale: è una geometria delle apparenze (fig. 1).
Vedremo più avanti che quest'ambivalenza della prospettiva lineare ("informativa" ed "estetica" nello stesso tempo) gioca un ruolo rilevante nel fumetto, genere anch'esso in equilibrio tra narrazione e visualizzazione.
Di conseguenza la prospettiva del disegnatore di fumetti si fonda sugli stessi principi che usa l'architetto; ma il primo tenderà a renderla più essenziale e a collegarla con il senso del racconto.

I principi di una prospettiva semplificata

1. Tutto l'ambiente in cui vivamo poggia sul *piano terra* (ad esclusione di rare eccezioni: quando, per esempio, ci troviamo su un aereo in volo, sul tetto obliquo di una baita, su un ponte di corde sospeso nell'abisso, etc.) ed esso, mediante la sua *linea dell'orizzonte*, costituisce il sicuro riferimento visuale in cui l'occhio dell'osservatore si posiziona. *La linea dell'orizzonte si colloca al livello della vista di chi guarda* ed è cardine mediano della "piramide visuale" o cono prospettico (fig. 2).

A

B

3. L'angolo visuale, pur di ampiezza costante, regola l'inquadratura. Per il gatto, molto vicino alle gambe femminili, esse possono apparire, dalla sua angolazione, come due tronchi inanimati. L'uomo, abbassando lo sguardo, ma con apertura visuale identica e posizionato più in alto e un poco più lontano come punto d'osservazione, riesce quasi a inquadrare l'intera figura.

Ovviamente non sempre ci troviamo su un'isola sperduta o al centro del più anonimo deserto, e perciò spesso non vediamo la linea dell'orizzonte. Tuttavia, essa esiste e, piedi ben saldi a terra, organizza indirettamente il nostro ambiente. In pratica per rappresentare correttamente la disposizione spaziale anche in una stanza chiusa, dobbiamo decidere *a priori* dove si colloca l'orizzonte e sotto quale inclinazione ci troviamo, ovvero qual è l'angolo che relaziona il reale piano terra con l'orizzonte visuale, al cui vertice si posiziona la linea mediana che unisce i nostri occhi (fig. 3).

2. Se la linea dell'orizzonte è il riferimento del cono prospettico di chi guarda, significa che tutte le linee parallele al terreno (non le verticali) ad essa convergono, ovvero incontrano l'orizzonte in un solo punto (fig. 4).

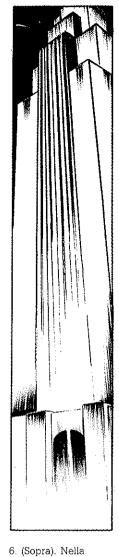
Così tutte le linee in realtà parallele, convergono nel medesimo punto situa-

4. L'orizzonte non è la linea in cui si interrompe il piano d'appoggio. Nella fig. A tutte le linee parallele convergono al punto di fuga collocato sull'orizzonte, poiché il piano fino ad esso è continuo e idealmente infinito. Nella fig. B tutte le linee portano al punto di fuga, identico alla figura precedente, ma visibilmente non convergono in un punto collocato dove si interrompe il piano.

to sull'orizzonte. Un solo punto, detto *punto di fuga*, è il vertice della "piramide visuale" speculare allo sguardo e raccoglie sull'orizzonte tutte le linearità orizzontali, quelle parallele al terreno, mentre le verticali rimangono più o meno tali, poiché normalmente il nostro punto di vista è regolato da un angolo visuale più esteso in profondità, piuttosto che aperto in altezza.

Tuttavia nel fumetto una veduta enfaticamente rivolta verso l'alto o verso il basso non è infrequente. A volte il punto di vista non è coincidente con quello di un personaggio o del lettore tipico, bensì con uno stato d'animo, con "l'io narrante", con un aspetto visuale notevole o anche con un momento topico della storia. Ciò significa che la convergenza delle verticali in basso, verso un punto ideale all'infinito sottostante, sarà scandita in maniera impressionante, a volte angosciante, per significare una fuga di direzioni che si perdono al di sotto del normale punto di vista terreno (fig. 5).Al contrario, la convergenza verso l'alto giustifica uno sguardo rivolto al cielo, una predisposizione all'elevazione e allo svincolo dalla gravità terrena (fig. 6).

Per concludere il discorso sulla prospettiva lineare con punto di vista "norma-

5. (Sotto). Il fumetto si serve non di rado di un'accentuata convergenza delle verticali verso il basso, per visualizzare l'effetto caduta.

6. (Sopra). Nella veduta dal basso in alto diventa pleonastico precisare l'appoggio dell'oggetto figurato, come pure il punto di fuga molto elevato. Infatti le verticali che sfuggono dal piano terra conducono l'occhio in alto e lontano con un movimento veloce ed estremamente dinamico. In accordo con la figura precedente (convergenza delle verticali verso il basso) abbiamo adeguato "il lontano" alla zona più oscura, come avviene di solito nella dialettica figura-sfondo. Infatti il nostro occhio attribuisce alla figura in primo piano i connotati di chiarezza e rilevanza e allo sfondo quelli di oscurità e indeterminatezza.

7-8. Il confronto tra i due riquadri, tratti da *Berceuse electrique* di Ted Benoit, "les romans (A Suivre)", Casterman Ed. 1982, mostra che nel primo i punti di fuga principali sono due e costruiti con esattezza, anche se non immediatamente individuabili, perché il punto di fuga a sinistra è esterno alla vignetta, mentre quello a destra è molto prossimo al bordo. Così la profondità suggerita appartiene a uno spazio quasi "ad anfiteatro", che intende avvolgere l'osservatore e posizionarlo in una veduta interna.
Nella figura 8 il punto di fuga principale, immediatamente visibile e individuato senza alcun dubbio, "sfora" la bidimensionalità della vignetta e si colloca in lontananza.
In questo caso la profondità si configura come distanza dal punto di vista dell'osservatore e lo spazio visualizzato risulta "aperto", perché il punto di vista coglie la convergenza all'orizzonte delle linee di fuga.

9. La figura esemplifica come l'altezza degli alberi diminuisca in proporzione al ridursi della distanza tra albero e albero, quando si avvicinano al punto di fuga.

le", è bene tener presente che tutte le linee parallele orizzontali concorrono a un punto si fuga unico e collocato sull'orizzonte e tuttavia i punti di fuga possono essere molteplici a seconda della disposizione planare delle forme che detengono le linearità parallele (figg. 7 e 8).

È intuitivo che due rotaie, e il treno su di esse disposto, si incontrano visualmente in un unico punto di fuga, all'orizzonte; ma non c'è ragione che un percorso obliquo a un altro, come disposizione "in pianta", debba concorrere verso lo stesso punto di fuga. Sarebbe ben strano un occhio umano che organizza la visione di ogni forma, addensandola in un unico punto, sede privilegiata di ogni convergenza in profondità. Se così fosse, il nostro occhio vedrebbe il centro dell'universo.

3. Abbiamo notato che generalmente le verticali sono percepite come non devianti rispetto all'asse terrestre, perpendicolare per definizione alla linea dell'orizzonte.

Un filare di alberi diritti costituisce un buon esempio di quanto detto. Vediamo che coll'aumentare della distanza dal nostro occhio, gli alberi si riducono in altezza e si comprimono al punto di fuga.

Sotto qualche aspetto, questa situazione è inquietante. Sappiamo che gli alberi sono ragionevolmente identici in forma e altezza, e siamo abituati a immaginare lo spazio come un enorme cubo-contenitore di ciò che vediamo, in cui noi osservatori siamo posizionati al centro. Dato per certo che tutti gli alberi sono equivalenti e reciprocamente fissi al terreno a distanza uguale, vediamo che la diminuzione di altezza corrisponde a una diminuzione di distanza, in prospettiva, tra albero e albero. Il filare di alberi si "comprime" al punto di fuga, così che idealmente siamo abituati a correlare a uguale distanza uguali grandezze (fig. 9).

Visualmente non è così: siamo indotti a immaginare un perdersi in lontananza, uno spazio più "profondo", se il gradiente di distanza dal punto di vista si comprime più velocemente rispetto a un riferimento analogo.

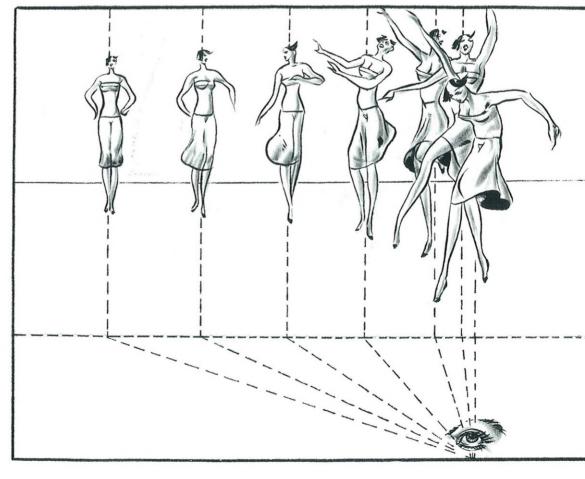
Lo spazio in cui viviamo non è un cubo-contenitore, bensì un'intricata rete di relazioni visuali di grandezze, distanze, obliquità (rispetto al punto d'osservazione) che costruiscono la tridimensiona-

10. La figura mostra visualmente che sul lato destro la distanza tra albero e albero si comprime più velocemente in rapporto al lato opposto. Il confronto tra questi gradienti di profondità contrapposti ci suggerisce una dinamica, nel senso del movimento più accentuato rispetto alla figura precedente.

lità. Inoltre, raramente ci troviamo nel mezzo del filare di alberi, ovvero in posizione "centrale" rispetto al "punto di fuga".
Se, come probabile, siamo collocati più a destra (o a sinistra), lo spazio creato dalla sequenza di alberi diventa visibilmente una piramide più obliqua sul lato a cui siamo più vicini. Sappiamo che gli alberi sono "scanditi" equamente tra loro, ma vediamo un gradiente di distanza che si perde in profondità, che si comprime *più velocemente* sul lato in cui ci troviamo rispetto alla fila del lato più lontano da noi (fig. 10). Ciò dimostra che visualmente il movimento è un'esperienza, una dinamica, una forza compositiva, che può esprimersi e suggestionare il nostro occhio anche con una figurazione planare.
Molti film di A. Hitchcock, e anche molti fumetti che calcolano l'effetto di una "prospettiva drammatica", si servono di rapidissimi salti di profondità che collegano primo piano e sfondo, facendo ingrandire o rimpicciolire i personaggi in maniera improvvisa, a seconda che si avvicinino o si allontanino dal punto di vista dell'osservatore (fig. 11).
Quanto detto finora ci conduce a un'importante considerazione che sarà l'argomento del prossimo paragrafo: lo spazio è idealmente infinito, ma la forma, la profondità e il movimento sono grandezze visualizzate in un ambito alquanto limitato, vale a dire secondo un'inquadratura.

LA PROSPETTIVA COME SGUARDO DEL LETTORE

La prospettiva, come dice F. Brunelleschi, è "costruzione legittima" che spiega universalmente la visione del mondo; tant'è vero che in origine i termini "optica" e "perspectiva" (termine que-

11. Il principio "della compressione della distanza" dal punto di vista di un ipotetico osservatore (mostrato nella fig. precedente riguardo alla parte destra del filare di alberi) può essere utilizzato per raccordare primo piano e sfondo in veloce successione di piani.

st'ultimo dal significato letterale "vedere innanzi"), erano assimilabili. Solo nel Quattrocento, con l'affermarsi di questa tecnica figurativa, si dovrà distinguere tra *perspectiva naturalis* cioè l'ottica, la visione reale, e *perspectiva artificialis*, ovvero il suo equivalente rappresentativo. Così Leonardo da Vinci può concepire la pittura come l'analogo di una finestra aperta sul mondo. Ma in tal modo lo spazio, presupposto come infinito, dovrà entrare nei limiti di un riquadro con presupposti analoghi. Di conseguenza la scelta di un buon punto di vista implica la corretta inquadratura, che naturalmente varia da soggetto a soggetto rappresentato, ma anche rispetto al tema narrativo e allo stile di un autore.
Tutto ciò serve a guidare lo sguardo del lettore all'interno del "piccolo" riquadro, per suggerirgli uno spazio a volte illimitato, a volte solo profondo, altre volte ristretto e opprimente, secondo la narrazione.
Per un disegnatore di fumetti è essenziale scegliere la "giusta" inquadratura che conduce la visione in un'area piuttosto angusta, secondo una cadenza di piani ben organizzati e focali rispetto al punto di massimo interesse. Vedremo nel paragrafo sulla composizione che esistono alcune direzioni e luoghi, all'interno del riquadro, che lo sguardo apprezza e predilige, aldilà della complessità della scena e del numero dei personaggi. Nelle pagine seguenti tratteremo l'inquadratura in senso proprio, come taglio della "piramide visiva", come cornice spaziale cui è affidata la funzione di delimitare ciò che è di fatto rappresentato prospetticamente con il disegno, rispetto a ciò che viene solo suggerito, cioè lo spazio che il lettore deve immaginare al di fuori dei limiti dell'inquadratura. Esteticamente il riquadro pratico (le linee che incorniciano il disegno o anche il suo perimetro ideale) non limita la gamma delle figure rappresentate e neppure lo sguardo dell'osservatore, perché la definizione del punto di vista implica che il mondo interno all'inquadratura prosegua anche all'esterno e in profondità.
Le maniere di presentare una scena capace di far collimare adeguatamente la raffigurazione proposta col tema narrativo ed evocative di uno spazio più esteso, sono assimilabili alle tre grandi tipologie illustrate nei paragrafi seguenti.

Inquadratura "centralizzata" o "normale"

Con il termine "centralizzata" non si intende disposta al centro geometrico del riquadro (ciò è antiestetico) e neppure è necessario che il fulcro visuale e narrativo sia al centro dell'inquadratura; semmai è preferibile che la disposizione spaziale all'interno dell'inquadratura guidi l'occhio verso il personaggio o l'avvenimento principale, collocati non al centro mediano (fig. 12).
Un'inquadratura di questo tipo, se ben calcolata, crea naturalmente una specie di "racconto" attorno all'elemento cardine. Molte variazioni sono possibili con questo tipo d'inquadratura. Eccone alcune:

12. L'immagine a destra è composta secondo un'inquadratura tipicamente "centralizzata", anche se la figura femminile non si colloca al centro geometrico del riquadro. Tuttavia ogni elemento conduce l'occhio dell'osservatore al fulcro visuale: i triangoli neri in basso suggeriscono la prospettiva di una passerella; la modella è perimetrata da un ulteriore riquadro e, come se non bastasse, essa sta aprendo la pelliccia per mostrare l'interno del vestimento. La conferma del perno visuale su cui è campita l'intera immagine è molteplice. La scritta, parzialmente visibile sul lato destro, serve solo a suggerire la continuazione dello spazio interno all'esterno.

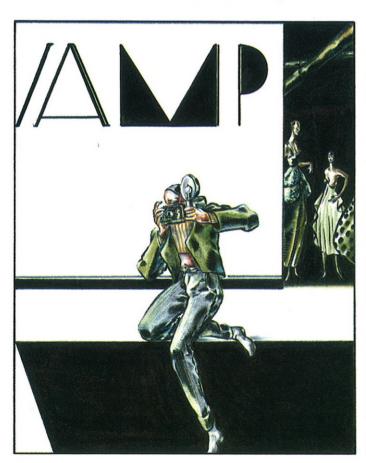
13. Questa inquadratura è la continuazione, sulla destra, della fig. 12 e anche in questo caso è imperniata al centro, grazie alla rilevante presenza dell'uomo. Tuttavia l'ambiente è "tagliato" sia sul bordo sinistro, in alto, per mezzo della grafia che assume un ruolo d'immagine, sia a destra, dove la zona d'ombra suggerisce una lontananza. Questo dislivello di profondità, rispetto al punto di vista centrale dell'osservatore, scardina i limiti del disegno.

A) *L'ambiente è "tagliato" da uno o più lati dell'inquadratura*. In questo caso l'architettura non solo suggerisce il suo proseguimento all'esterno, ma, entrando nella "profondità" del riquadro, "tace" i limiti del disegno (fig. 13).

B) *Se il tema lo consente, l'ambiente integra interno ed esterno*, e l'architettura guida lo sguardo dell'osservatore al centro focale della narrazione, come scansione di piani che si dispongono davanti o dietro l'avvenimento principale. È l'effetto "quinta teatrale" (fig. 14).

C) *Ancora i limiti dell'inquadratura sono un motivo d'unione interno-esterno, perché "fingono" di proseguire in entrambe le direzioni*. In questo caso l'architettura "tagliata" guida prospetticamente, con linee direttrici inequivocabili al punto focale d'interesse che coincide specularmente con il punto di vista dell'osservatore. L'inquadratura rivela quasi completamente "la piramide visuale" prospettica e costituisce un "velo" che unisce lo spazio interno con l'esterno, rivolto specularmente verso l'osservatore.
Le linee sfuggenti al punto di fuga hanno la funzione di localizzare con precisione il personaggio o il momento saliente (fig. 15).

D) *L'inquadratura esclude quasi completamente ogni elemento ambientale e ogni personaggio a eccezione del principale*. L'esclusione (quasi totale) dell'ambientazione funziona da spartito compositivo che ritmicamente dispone gli elementi visuali secondo centri d'interesse planari.
Esterno e interno sono presentati come un "ritaglio" di superficie e l'esclusione, visibilmente quasi completa, di una parte del disegno relaziona e "naturalizza" l'evidente presenza con l'assenza evocata. La presenza assume inte-

14. (Sotto). In questo caso i bordi dell'inquadratura sezionano alcuni personaggi e l'effetto "quinta teatrale" evidenzia la figura femminile centrale. Questa illustrazione è la continuazione della precedente, con un salto in profondità del punto d'osservazione. Inoltre lo sfondo, quasi totalmente oscuro, tende a suggerire la perdita di una visione "chiara", mentre l'architettura minima dell'ambiente (i due tubi) confermano il degradare in prospettiva. L'effetto "quinta teatrale" in questo caso è dato dalle tre figure femminili: la prima a sinistra è più vicina

allo sguardo dell'osservatore (come si può notare dalla "base d'appoggio"); quella a destra è leggermente arretrata e funziona da "quinta teatrale" per la figura centrale, che viene parzialmente coperta dal vestito svolazzante. Cogliamo la profondità appunto dall'effetto sovrapposizione più che dalla posizione dei piedi.

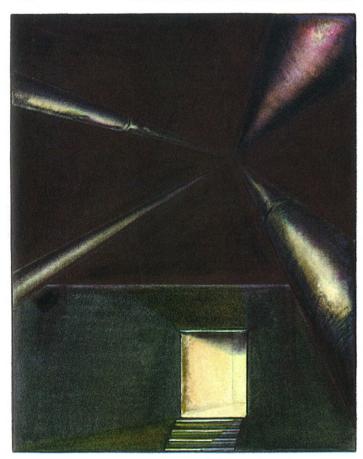
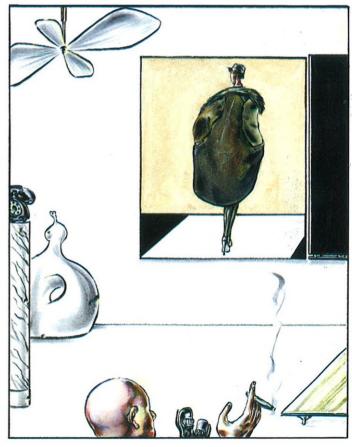
15. (Sotto). L'inquadratura evidenzia "la piramide visuale" che proietta lo sguardo dell'osservatore al punto focale. Essa suggerisce inequivocabilmente lo spazio esterno al di fuori dei limiti del riquadro e lo pone in relazione diretta con lo spazio interno, che conquista la profondità.

resse nella sua "unicità" completa (fig. 16).
Tutte queste variazioni d'inquadratura sono assimilabili a un unico tipo, perché pongono l'equivalenza della trasformazione spazio-interno *in* spazio-esterno con la complementare spazio-esterno *in* spazio-interno, senza privilegiare alcuna direzione. La prospettiva rivolta all'esterno e la disposizione del centro d'interesse inequivocabilmente svolto all'interno, sciolgono i limiti dell'inquadratura.

Inquadratura "eccentrica"

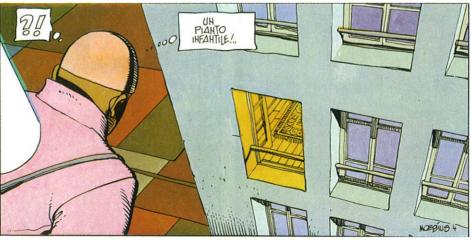
Più gradevole e dinamica della precedente, è da usare con parsimonia, perché l'eccesso può risultare stucchevole. Il nostro occhio è stranamente volubile: ama le corrette proporzioni, ma trova la perfetta simmetria noiosa e priva d'interesse. Cerca stimoli e informazioni nell'imprevisto e nell'asimmetria, ma uno squilibrio troppo accentuato gli appare sgradevole. Così "l'eccentricità" di disposizione e inquadratura deve comunque possedere un certo rigore e ben integrarsi nella struttura narrativa. Questo tipo d'inquadratura dimostra che i lati del riquadro sono inessenziali, perché il centro d'interesse visuale li rende immotivati e solo accidentali; in sostanza si "finge" l'equivalenza tra casualità di inquadratura ed "eccentricità" della scena. Vediamone alcune applicazioni:

A) *Inquadratura dall'alto*. Ovviamente il punto di vista più elevato rispetto alla scena o al personaggio ha scarse possibilità di essere collocato proprio sulla verticale mediana. La veduta, in questo caso, sarebbe una vera e propria topografia planare. Così "l'eccentricità" necessaria serve per integrare i piani più lontani col fulcro compositivo della scena.

16. (Sotto). L'immagine è composta senza alcuna indicazione di profondità. Solo la dispozione degli oggetti in un degradare di piani centralizza la visione e il "taglio" di alcuni suggerisce che l'inquadratura è un ritaglio di uno spazio più esteso. L'unica presenza completa (la figura femminile di spalle) assume il valore di centro focale.

I lati del riquadro diventano sottintesi, perché il punto di vista funge da moltiplicatore dello spazio virtuale dell'inquadratura (fig. 17).

B) *Inquadratura dal piano-terra*. È esattamente il caso opposto del precedente. La prospettiva produce un effetto di elevazione dei personaggi e lo spazio, sul piano del disegno collocato più in alto, sfugge molto velocemente in lontananza rispetto al punto di vista dell'osservatore. In questo caso il lettore guarda la scena da dentro la stessa e "dimentica" i bordi dell'inquadratura (fig. 18).

C) *L'inquadratura crea una composizione simmetrica* anche se lo spazio è visualizzato come scansione di piani. È ancora l'effetto "quinta teatrale", in cui l'ostacolo visuale ha la funzione di spo-

17. È evidente che nel riquadro superiore il punto di vista elevato crea una veduta "panoramica" in cui i piani più lontani sfuggono all'occhio dell'osservatore e la composizione, nel suo insieme, suggerisce una grande apertura spaziale.
Nel riquadro inferiore il disegnatore, nientemeno il mitico Moebius (*Stirinx*, in "Corto Maltese", giugno 1985). integra lo spazio esterno, virtualmente illimitato secondo la visualizzazione precedente, con un interno piccolo ma significativo, dinamizzando la visione e il racconto in una raffinata modulazione di piani.

stare il centro della scena da un lato, e *contemporaneamente*, dall'altro lato, sdoppia il limite dell'inquadratura, dimezzandone il valore (fig. 19).

D) *Il "controcampo"*. È un tipo d'inquadratura mutuato dal cinema (nella pratica e nella terminologia). Consiste nell'alternare l'inquadratura associando in successione lineare (quindi temporale) due punti di vista diametralmente opposti (fig. 20). Analizzeremo in dettaglio questo caso nel paragrafo che concerne l'inquadratura sotto l'aspetto narrativo (vedi p.58 ss.)
Il carattere comune alle diverse applicazioni di inquadratura "eccentrica" è quello di fare in modo che la posizione dell'osservatore si ponga in relazione diretta (non sgradevole e ampiamente giustificata dalla vicenda) con l'organizzazione visuale del disegno e con lo spazio interno suggerito. Il lettore è dichiaratamente invitato a compensare l'eccentricità della struttura interna, immaginando un esterno di ugual peso e valore. Con questo movimento le barriere dell'inquadratura diventano indici casuali di uno spazio solo simulato.

Inquadratura quasi inesistente

Non tutti i fumetti sono realizzati secondo una narrazione lineare, che si svolge cioè con un senso di lettura analogo alla scrittura alfabetica.
Molte realizzazioni sono appositamente concepite per rompere, o quanto meno complicare la gabbia che indirizza

18. L'inquadratura dal piano terra tende a visualizzare uno spazio che compete a oggetti o persone sovrastanti la scena. Nei due esempi proposti in figura Moebius dimostra che questo tipo d'inquadratura è possibile sia con un riquadro più alto che lungo, sia mediante un altro di conformazione opposta.
È la miglior esemplificazione che lo spazio interno ai limiti della vignetta è virtualmente suggestivo di una visione analoga, più vasta ed estesa.

la visione dal punto più alto a sinistra, per terminare in basso a destra. Di conseguenza, la ripetizione del modulo, quadrato o rettangolare, che stabilisce i limiti della visione, irrigidendo l'inquadratura e il punto di vista del lettore, diventa quasi un ostacolo per la visualizzazione di un intreccio più mosso. Il tipo d'inquadratura quadrata o rettangolare, che si sussegue abbastanza regolarmente, è uno schema compositivo che divide l'area della pagina, quadrata o rettangolare, in diversi momenti definibili come altrettanti "appuntamenti" focali della narrazione. Lo schema inesistente o del tutto irregolare, in quanto replica dell'area della pagina, va usato con parsimonia, sia dal punto di vista narrativo (la "fabula" è comunque un corso di eventi ordinato dal fluire del tempo), sia dal punto di vista grafico, poiché l'infrazione di una convenzione consolidata certo attira l'attenzione del lettore, ma a lungo termine anche la logora e risulta poco informativa. Vediamo alcune possibilità dell'inquadratura "pressoché inesistente":

19. Queste due vignette di Moebius (da *I giardini di Edena*, in "Corto Maltese", febbraio 1989) hanno il centro focale spostato a sinistra, asimmetrico, e purtuttavia risultano equilibrate, perché la zona a destra è una ripetizione seriale di piani, assunti dall'occhio dell'osservatore come entità unica. Invece la parte a sinistra, pur ridotta ed eccentrica, è il luogo dell'evento rilevante e visualmente notevole. Qui lo spazio è composto secondo profondità, mentre a destra risulta planare nel suo complesso.

20. (Pag. a fronte, fig. a sinistra). Il controcampo è un tipo d'inquadratura che implica una successione di momenti d'osservazione e un cambio di punti di vista. Implica necessariamente la narrazione e che lo sguardo dello spettatore sia chiamato ad assumere il punto di vista del racconto. Nell'esempio proposto Moebius (*Silver Surfer*, in "Corto Maltese", maggio 1989) alterna, nel primo riquadro, lo sguardo dei due personaggi; nel secondo, una veduta panoramica che coincide col punto di vista della narrazione; nella terza vignetta conclude la scena con la visualizzazione di ciò che potrebbe vedere l'apparecchio televisivo.

21. (Sopra, a destra). In questo brillante esempio di Howard Chaykin la "gabbia" compositiva della pagina è spezzata in varie direzioni. Il piccolo riquadro, in alto a sinistra, sopravanza sul seguente, ed entrambi si sovrappongono alla prima inquadratura con prospettiva proiettata drammaticamente verso il basso. L'ultima vignetta è dinamicamente rotta sia dal "balloon" di un altro piccolo riquadro, sia dai piedi in azione del personaggio principale. I limiti stessi della pagina non costituiscono una cornice alle inquadrature interne, perché lo spazio delle vignette è "tagliato" solo dai bordi del foglio, con un esplicito rimando alla continuazione visuale esterna. Notiamo che anche le scritte onomatopeiche tendono a proseguire al di fuori dei ristretti limiti dell'inquadratura.

A) *Un personaggio, una scena o una particolare azione, sforano la gabbia regolare per drammatizzare l'evento o marcare di un particolare interesse la figura dell'eroe*. Il personaggio che rompe lo schema compositivo consueto è visto come sopravanzante e spesso lo spazio bianco esistente tra vignetta e vignetta contorna la sua silhouette.
La dinamica figura-principale *vs* sfondo-anonimo è fin troppo scoperta, ma usata con successo da molti fumetti "made in Usa" (fig. 21).

B) *L'inquadratura è inesistente, perché non si chiude quasi mai su se stessa*. La costante variazione del formato della vignetta, nei casi migliori, oltre ad essere elemento narrativo diventa una composizione molto gradevole di testo e disegno nell'economia completa della pagina.
L'occhio dell'osservatore, se il risultato è raggiunto, è piacevolmente attratto dalla scansione di piani svolti in profondità, piani di superficie e importanza del testo. Questa tecnica implica un'inquadratura della pagina completa ben calcolata, "illustrativa", perché dispone il dettaglio in rapporto al colpo d'occhio generale (fig. 22).

C) *L'inquadratura è inesistente perché viene eliminato lo spazio bianco (di raccordo) tra l'una e l'altra vignetta*. Lo sguardo dell'osservatore è libero di spaziare nell'intera pagina e, malgrado la narrazione rimanga comunque lineare,

22. Quasi tutta l'opera di Dino Battaglia (la tavola in figura è di questo grande illustratore, da *Woyzeck*, in "Corto Maltese", marzo 1989) è un esempio di fumetto che scardina i limiti lineari dell'inquadratura. Ogni sua pagina è eseguita con un rigore compositivo che calcola e integra lo spazio del testo con l'immagine. Così l'occhio dell'osservatore è piacevolmente interessato allo svolgersi della narrazione visuale.

23. Guido Crepax, ha eliminato, sin dal 1981, lo spazio bianco tra vignetta e vignetta, per cercare una simultaneità narrativa che si svolge a livello d'interazione tra immagine e testo. Ogni sua pagina è un "atlante" in cui i confini dei luoghi del racconto, della psicologia dei personaggi, della pura immagine e della grafia onomatopeica, si integrano e si fondono reciprocamente per proporre un linguaggio "a fumetti" molto personale e innovativo. Qui, una tavola da *Lontano da Berlino*, in "Corto Maltese", marzo 1989).

l'occhio ricerca istintivamente i massimi centri di interesse visuale.
Alla *"fabula" come logica di azioni e personaggi ordinati nel tempo, si sovrappone "l'intreccio" visuale,* cioè come la storia viene raccontata "in superficie", con le sue libere associazioni temporali (*flash-back* e anticipazioni), spaziali (vicino-lontano), espresse con primi-piani e in campi-lunghi, estetiche, emotive, etc. (fig. 23).

La tecnica dell'inquadratura indefinita (o inesistente nella sua rigidità schematica) può lusingare e vivamente interessare un lettore pienamente consapevole della convenzione narrativa della vignetta ripetuta in serie. A volte, tuttavia, l'eccessiva complicazione di questa tipologia non chiarisce pienamente l'evolversi degli eventi e la migliore storia può stemperarsi in un vuoto e immotivato formalismo.

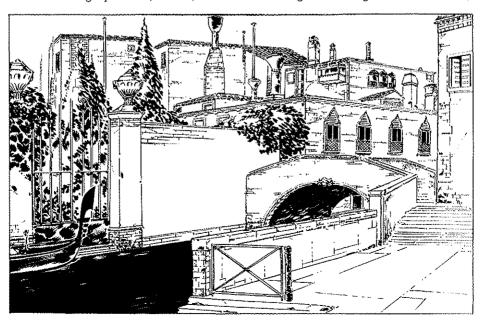
24. In genere ogni racconto a fumetti si apre con un CL, per situare personaggi e avvenimenti in un luogo riconoscibile e facilmente memorabile. Ovviamente ciò non costituisce una regola senza eccezioni e molti fumetti ben calcolati iniziano proiettando il lettore nel mezzo di un evento, addirittura con una sequenza di primi piani. Tuttavia questo tipo di narrazione rinvia un poco avanti il CL, per creare un effetto di *suspence* o un colpo di scena; ma prima o poi un'inquadratura della totalità dell'ambiente si rende necessaria.

IL PUNTO DI VISTA COME SGUARDO DELLA NARRAZIONE

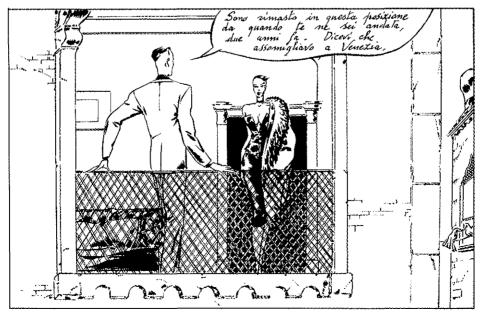
Abbiamo visto come la prospettiva lineare sia un ottimo dispositivo, un complesso di tecniche che rendono lo sguardo dell'osservatore adeguato a proiettare la tridimensionalità, la profondità spaziale convergente al punto di fuga, in una rappresentazione piana, bidimensionale. Ciò significa che lo sguardo dello spettatore è privilegiato in un punto ambientale favorevole. La scoperta dell'inquadratura prospettica rinascimentale dimostra certamente che l'illusione spaziale rappresentata sulla tela di un qualsiasi dipinto ha una coerenza visuale che mira al verosimile. Tuttavia fissa, nella maggior parte dei casi, lo spettatore nell'identico luogo in cui l'autore ha eseguito il dipinto.
In un'arte consequenziale e narrativa qual è il fumetto, e il miglior cinema, il racconto è svolto come descrizione di eventi e azioni puntuali che costruiscono la storia nel suo insieme. In sostanza ogni momento narrativo è descritto dalla chiara visualizzazione di ogni evento, ma anche dal modo in cui il lettore "entra" nella storia; in altri termini, dal modo in cui emozioni, circostanze e colpi di scena hanno la capacità di implicare e coinvolgere l'attenzione del lettore. Egli proietta, infatti, all'interno della storia il suo punto di vista che, di conseguenza, cambierà e verrà plasmata dal corso degli avvenimenti. Siamo ai diversi livelli, ai primi piani dell'inquadratura, alle diverse maniere di collocare lo sguardo del lettore, *dal punto di vista* di un corretto apprezzamento della narrazione. Vediamo, di seguito, l'elenco dei piani d'inquadratura e le relative abbreviazioni convenzionali:

C L = Campo lungo
C M = Campo medio
P A = Piano americano
P P = Primo piano
P P P = Primissimo piano
C C = Controcampo
F C = Fuori campo

I rispettivi punti di vista scandiscono le seguenti maniere di presentare ambienti, personaggi ed eventi:

C L (campo lungo). Il punto di vista è collocato il più lontano possibile, relativamente alla scena, che è colta nel suo insieme. In quasi tutti i casi l'ambiente, esterno o interno, risulta visibilmente più esteso dell'area di competenza di personaggi o eventi. Ciò perché il campo lungo è una descrizione preliminare del luogo di sviluppo successivo della storia.
Naturalmente, se l'ambiente implica una lunga e dettagliata descrizione,

possiamo utilizzare una sequenza di "campi lunghi", variando la monotonia di un punto di vista unico, per visualizzare molti aspetti notevoli.
L'inquadratura del C L caratterizza il punto di vista come "contemplativo" (fig. 24).

C M (campo medio). Il punto di vista inquadra l'evento o i personaggi in figura totale; ma, avvicinandosi all'azione, il C M tralascia parte dell'ambiente, che viene evocato dalla suggestione del C L precedente, che funge da sfondo.
Se dobbiamo presentare più personaggi, il principale sarà collocato su un piano più avanzato rispetto ai secondari, che hanno una funzione di collegamento con "lo sfondo". La sequenza di piani svolta in avanti, rispetto alla veduta dell'osservatore, stabilisce una gerarchia dei ruoli d'importanza dei personaggi. Tuttavia una narrazione "moderna" e sofisticata, può relegare sullo sfondo eventi che contrastano o sottolineano il tema principale, che rimane visualizzato sul piano più avanzato. In questo modo è possibile suggerire anche una scansione temporale, perché le diverse distanze spaziali dall'occhio dell'osservatore istintivamente vengono collegate a momenti diversi. La loro interazione può mettere in luce una micronarrazione gustosa e divertente, in parallelo alla principale.
Il punto di vista del C M è essenzialmente "storico", cioè notifica personaggi o azioni "aventi diritto" alla rappresentazione completa, durante il corso degli eventi (fig. 25).

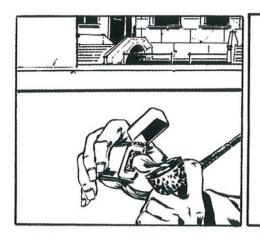
P A (piano americano). Il personaggio è inquadrato a poco più di mezzo busto. Siamo in piena azione e lo sfondo ambientale è solo marginale, spesso assente. Il punto di vista dell'osservatore viene così "gettato" nel mezzo della vicenda e coinvolto dagli eventi. Generalmente il P A si svolge su un solo piano visuale, perché l'inquadratura "ritaglia" solo ciò che è funzionale alla narrazione e, di conseguenza, il senso di profondità spaziale è solo un rilievo volumetrico dei personaggi o una disposizione a "quinta teatrale". Per l'occhio dell'osservatore questo piano implica necessariamente una continuazione dello svolgimento narrativo nelle inquadrature seguenti. Eccezionalmente una storia potrebbe anche iniziare con un P A, mai terminare in questo modo, poiché lo sguardo del lettore, situato nel bel mezzo dello spazio (narrativo visuale), rimarrebbe sospeso tra origine e termine della storia. Il punto di vista P A si caratterizza come "testimonianza" (fig. 26).

25. Dopo il CL, che ambienta la vicenda, il CM ha la funzione di presentare i personaggi e, di conseguenza, ritaglia un'inquadratura più ravvicinata. In questa figura lo sfondo, pur limitato all'essenziale, ha il valore di narrazione parallela.

26. La sequenza di "piani americani" inizia il vero e proprio racconto.

P P (primo piano). Costituisce il punto di vista che s'identifica con l'emozione del personaggio. Perciò l'inquadratura sceglie un piano visuale molto ravvicinato, per sottolineare i sentimenti che diventano tratti espressivi del tutto svolti in esteriorità. È una scenografia delle tensioni drammatiche che percorrono i personaggi e, come tali, diventano speculari sia delle principali svolte narrative, sia dell'attenzione del lettore. Quest'inquadratura, che è dilatazione emotiva, si svolge a un tempo zero; non c'è in essa alcun indizio di "un prima" o "un dopo", poiché l'intensità dei sentimenti e la catastrofe degli eventi si compiono in un attimo.

Il punto di vista P P è fisionomico per eccellenza, perché la psicologia del personaggio e la vicenda nel suo complesso ne dipingono i tratti espressivi. Dobbiamo notare che anche un dettaglio, un oggetto, una particolare illuminazione, un gesto, possono significativamente essere inquadrati in P P, per suggerire indirettamente il compiersi di un

dramma. A volte l'abilità di un autore si manifesta nel "giusto" e calcolato particolare e gioca sull'inessenziale per puntare all'essenziale (fig. 27).

P P P (primissimo piano). Il punto di vista focalizza un dettaglio, una parte, un rilievo espressivo, per suggerire la totalità, che l'osservatore completa. Narrativamente corrisponde ed equiva-

27. Il PP iniziale, privo di testo, serve a creare un'attesa minima verso il proseguimento della narrazione, mentre il secondo PP la svolge, avvicinando il lettore al protagonista. La piccola ambientazione del PP iniziale non è necessaria; ha soltanto un valore compositivo e d'equilibrio nella sequenza delle due vignette.

le alla figura retorica della sineddoche (la parte per il tutto: "tetto" per "casa"; la materia per l'oggetto: "legno per nave", etc.). In questo caso l'arresto temporale è assoluto e i tratti rappresentativi delle emozioni del personaggio o degli avvenimenti, possono risultare quasi informali: i tratti rappresentativi, di conseguenza, non individuano un'entità somatica, ma restano a livello di pura linearità. Il dettaglio molto espanso, fa collimare il punto di vista dell'osservatore con la veduta "figurale" di un organo, con il fantasma che sgorga vicino al profondo, non con l'organizzazione "formale" del corpo, che la distanza fa cogliere solo in prospettiva.
Il punto di vista del P P P ha valenza prettamente simbolica (fig. 28).

C C (controcampo). Non è un punto di vista, ma il cambio di un punto di vista. La stessa scena è inquadrata da una posizione, in cui si colloca l'osservatore, diametralmente opposta alla precedente (fig. 29).
Il C C è tipico di narrazioni consequenziali come il fumetto o il cinema. Evidentemente, se il controcampo è un cambio del punto di vista, implica come minimo due inquadrature. Queste possono riferirsi ai piani visti in precedenza, ovvero si può scegliere la soluzione per cui a un P P P di un personaggio può seguire quello di un altro personaggio. Così lo sguardo dell'osservatore viene collocato in una zona spazio-temporale neutra, narrativamente non collegata ad alcuna posizione privilegiata, né emotiva, né speculativa. Questo punto di vista è soltanto un elemento sintattico, simile linguisticamente a una congiunzione o a un avverbio. Così il C C permette di visualizzare il punto di vista dell'intreccio, sottacendo quello del personaggio e, talvolta, anche quello del lettore. Ad esempio, nella scena raffigurante un delitto la prima sequenza/inquadratura in controcampo presenterà un evento che il personaggio vittima non coglie, perché volge le spalle, ma di cui l'osservatore è pienamente informato. Nella successiva sequanza/inquadratura la vittima è posta frontalmente al punto di vista dell'osservatore (quindi in contrasto col punto di vista precedente). Il colpo di scena finale si attua nella terza inquadratura, in C L o C M, riassuntiva delle due precedenti; in essa si compie l'evento presupposto dall'osservatore e si ritorna al punto di vista "oggettivo" della narrazione.
Il C C, in quanto scambio di punti di vista, costituisce un enunciato, ovvero un segmento narrativo, che trasmette un'esperienza oggettiva.

F C (fuori campo). Il personaggio o l'azione sono espressi tanto indirettamente che addirittura non si vedono. Ad esempio, quando una scena o un dialogo rischiano di prolungarsi in uno spazio piuttosto anonimo, il punto di vista dello spettatore può venir collocato al di fuori della scena principale, per non rischiare di annoiare il lettore.
Naturalmente il luogo in cui si svolge l'azione cardine sarà ben visualizzato in precedenza, cosicché possiamo momentaneamente tralasciarlo, fidandoci del ricordo che le scene precedenti riescono a evocare.
Possiamo inquadrare F C anche oggetti o dettagli, narrativamente più intensi dell'azione o del personaggio-guida.

28. Il dettaglio del PPP a destra focalizza l'inquadratura su un tratto fisiognomico del personaggio narrante. Ne risulta una composizione quasi informale che sottolinea il testo.

In molti fumetti un incontro amoroso è visualizzato pienamente; in altri suggerito più discretamente in F C. Ciò dipende dal "taglio" narrativo che l'autore sceglie e dalla coerenza interna della narrazione. Il fuori campo è un genere d'inquadratura tipico del fumetto, perché esso sceglie sempre il momento più espressivo e rilevante nel corso degli eventi, tralasciando inutili e pesanti collegamenti tra immagine e immagine. La zona che separa un riquadro dall'altro è, per il fumetto, il fuori campo in assoluto. Neppure il cinema giunge a tanto. Di conseguenza il punto di vista del F C è decisamente ellittico (fig. 30).
A conclusione di una serie di paragrafi dedicati a un unico argomento, si propone di solito un bilancio. Tuttavia in questo caso non crediamo che l'argomento trattato, la prospettiva, ne richieda alcuno. Lo spazio e il movimento dell'occhio, che verifica la profondità (e se la rappresenta), sono il frutto di un'operazione progressiva e analoga, che costruisce i contorni narrativi e ne rappresenta la profondità.
Prospettiva, inquadratura, punto di vista dell'osservatore e punto di vista del racconto, sottolineano, delimitano, stagliano "il fuoco" spaziale che la storia mette in scena, per aprire i limiti di taglio, riquadro, campo visuale e "sfuocarli" al senso.
Sicuramente avete osservato che non sempre ciò che si vede è vero, ma chi vede è sempre presente; così ogni storia può essere inventata o fantastica, ma il suo punto di vista, il suo senso, necessariamente credibile e verosimile.

29. I due personaggi si osservano reciprocamente, senza proferire parola; il CC visualizza la tensione che si è stabilita tra loro. In questo modo viene annunciata la frase di chiusura, detta in fuori campo nell'ultima vignetta della fig. 30.

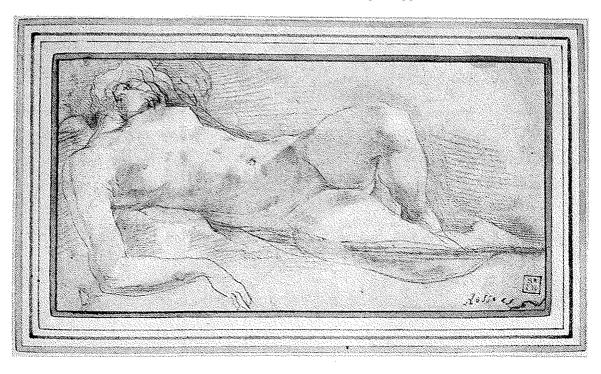
30. Tutto il racconto si conclude con una sequenza in FC. In tal modo i due personaggi vengono eclissati, "muoiono" al racconto e l'ambiente in cui si trovano evoca una storia più grande di loro.

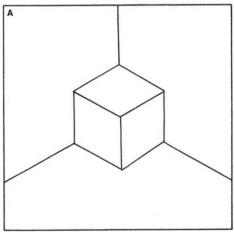
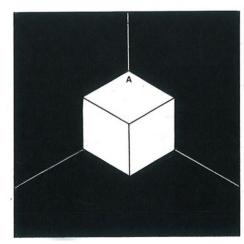
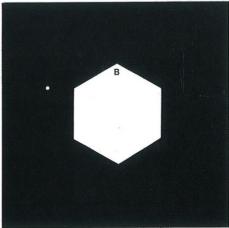
3. La luce

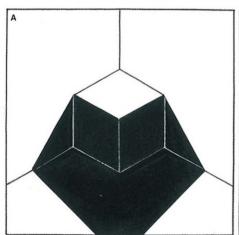
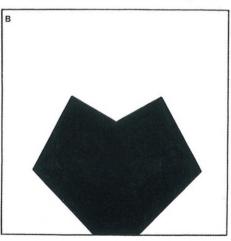
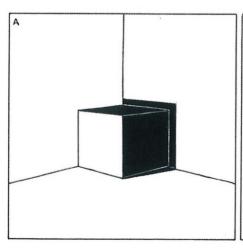
IL CHIAROSCURO

La luce succede alle tenebre lungo tutta la tradizione occidentale, sia da un punto di vista simbolico (*post tenebras lux*), sia da quello della rivelazione interiore; il *fiat lux* della *Genesi* è anche l'illuminazione che fuga l'enigmatica oscurità. Per la mentalità orientale, invece, luce e tenebre costituiscono più generalmente un aspetto duplice di una manifestazione universale, corrispondente al principio dello *yang* e dello *yin*. Si tratta dei corrispettivi inseparabili di una figura simbolica, profonda e antica come lo spirito cinese, in cui lo *yin* e lo *yang* contengono reciprocamente la traccia l'uno dell'altro.
Come la luce è inseparabile dall'oscurità, e viceversa, così ogni cosa illuminata avrà una parte più chiara, che inevitabilmente si diffonde in un'altra più buia; oppure l'oscurità può venir assunta come effetto dell'ombreggiatura tendente a scoprire la zona illuminata. Il nostro occhio, proprio grazie a quest'indeterminazione, percepisce la disposizione volumetrica in relazione al graduale disperdersi della parte più illuminata, quindi rilevante, nel buio profondo, cioè lontano.

Infatti con il "chiaroscuro", termine specifico di un procedimento del disegno, si indicano i rapporti di luce e ombra presenti in qualsiasi forma, cosicché mediante una rappresentazione corretta possiamo individuare la collocazione e la ripartizione delle luminosità variamente intese.
Nel disegno "a chiaroscuro" più completo possiamo distinguere cinque valori graduali: *lumeggiatura*, *mezzotono*, *ombra*, *riflesso* e *colore*. Ad esempio, se consideriamo uno *Studio per nudo sdraiato* di Rosso Fiorentino (fig. 1), possiamo osservare quasi l'intera gamma di effetti luminosi, ottenuti mediante un sapiente "chiaroscuro".
Le parti a lumeggiatura più intensa sono definite dal rapporto complessivo di luce e ombra; il mezzotono suggerisce la gradualità dei volumi, ovvero l'oscuramento improvviso di una forma, e crea l'illusione del rilievo; le ombre più decise ci inducono a immaginare un disperdersi del volume in prospettiva; i riflessi, cioè lo stemperarsi delle ombreggiature in valori più chiari, adeguano la forma complessiva alla risonanza ambientale; il colore, pur essendo il disegno rigorosamente monocromo, è evocato da raffinatissimi passaggi tonali. Di

1. Lo *Studio per nudo sdraiato* di Rosso Fiorentino è un vero e proprio catalogo delle possibilità dell'ombreggiatura. In genere un passaggio tonale adeguato si ottiene per gradi successivi. Si stabilisce, per cominciare, la zona d'ombra più intensa e quella di luce più evidente; tra questi due "poli" vengono graduati i toni intermedi. Durante questo procedimento il disegnatore dovrà valutare attentamente i rapporti chiaroscurali, per modulare secondo la sua sensibilità, ma con esattezza, il rilievo volumetrico in rapporto all'incidenza luminosa.

già perveniamo a un'importante conclusione: l'illuminazione di una forma è visualizzata come attendibile se il confronto *luce-ombra* è un *rapporto* di valori (tonali) che alludono a una distribuzione luminosa *coerente*,
Luce-ombra, rapporto coerente: ciò significa che chiarezza e oscurità sono valutati dal nostro occhio non come valori assoluti, ma per reciproco confronto, quindi relativi.
È interessante notare che la precisa individuazione di una forma, ovvero un disegno ben eseguito, avviene sempre quando l'illuminazione è giudicata dal nostro occhio come coerente, seppur non omogenea, in quanto possiamo in essa visualizzare la scala tonale partendo da una chiarezza intensa fino a un'ombra fitta.
Per rendersi conto di questo aspetto della luce proviamo a disegnare un cubo sotto un'illuminazione molto semplificata, che esclude i valori tonali intermedi, in un ambiente altrettanto anonimo.
Otteniamo così le seguenti possibilità:
1) Il cubo è completamente bianco su sfondo bianco. Non riusciamo, in questo caso, a immaginare un'illuminazione così omogeneamente diffusa e l'incoerenza della mancanza di ombre rafforza in noi l'idea che il cubo e l'ambiente non siano affatto illuminati, bensì di colore bianco (fig. 2A).
La figura 2B mostra che, togliendo la linearità, cioè gli indici della prospettiva ovvero le facce stesse del cubo, la percezione del solido si annulla.
2. Il cubo è bianco, ma su fondo completamente nero. La sensazione d'illuminazione è maggiore che nel caso precedente, tuttavia altrettanto improbabile.
Un cubo così rappresentato starebbe

2. Le figure A e B sono da intendersi in successione; così il significato del riquadro bianco (B) non è quello di una mancata esecuzione del solido, ma una cancellazione delle sue tracce visuali.

3. Il senso del confronto tra A e B è che le superfici del cubo, a uguale chiarezza, tendono a perdere rilievo, in rapporto al fondo scuro, cioè eliminando i contrasti luminosi.

per un solido luminescente, piuttosto che illuminato. E inoltre l'ambiente dovrebbe "risentire" — come non avviene — di tale luminescenza. L'idea più "verosimile" che ci suggerisce questo disegno (fig. 3A) è quella di un cubo colorato di bianco su fondo nero.
L'eliminazione delle linee prospettiche (fig. 3B) ci suggerisce addirittura una figura piana su fondo nero.
3. L'illuminazione proviene esattamente da un punto mediano in alto. Solo la faccia superiore del cubo è illuminata e, volutamente, l'ombra dello stesso è stata segnata con la medesima intensità di quella delle altre facce (fig. 4A). Il senso d'illuminazione complessivo è maggiore che nei casi precedenti, ma l'ambiente, diviso equamente in parte superiore, chiara e illuminata, e parte inferiore, oscura e in ombra, non è affatto coerente con la miglior rappresentazione della forma cubica. Eliminando le linee di profondità il solido risulta quasi del tutto indecifrabile (fig. 4B).
Nella fig. 5 l'illuminazione è radente alla parete sinistra dell'ambiente e anche in questa circostanza due facce del cubo sono in ombra. Tuttavia la superiore, abbassandosi il punto di vista rispetto agli esempi precedenti, risulta più scorciata. Questa differenza produce una sensazione di maggior rilievo, rispetto ai casi precedenti, poiché l'evidenza della parte oscura si combina con l'inequivocabile obliquità della visione prospettica. Inoltre la faccia in ombra del solido, che avanza verso l'osservatore, non colloca equamente la zona illuminata, da una parte, in contrapposizione speculare con l'oscurità, dall'altra parte: l'ambiente, disomogeneo nel suo complesso, è coerente con la visione più adeguata di un cubo. Anche togliendo

4-5. Un breve accenno alle regole dell'ombreggiatura.
L'ombra portata, cioè quella che la forma proietta nell'ambiente (in genere una superficie) è più scura dell'ombra propria, perché l'ombreggiatura propria della forma risente, quasi sempre, del riflesso delle zone vicine, soggette a illuminazione.
È intuitivo che in ombra i particolari sono meno visibili, quindi più smorzati e meno evidenti delle parti in luce. Mantengono, però, lo stesso carattere cromatico, pur di tono molto oscuro. I contorni di un'ombra mantengono le stesse regole di apprezzamento relativo del tono. Infatti paiono più scuri nella parte interna, adiacente a un'altra zona in ombra, mentre per contrasto sembrano più chiari nei pressi dell'area in luce.

gli indici di profondità, la suggestione della forma solida è quasi del tutto vincolante.
Queste osservazioni ci portano a considerare il disegno in "bianco e nero", tipico del fumetto, non come una limitazione, bensì come un modo particolare d'espressione che, se ben guidato, risulta un felice incontro di tecnica figurativa e significato intrinseco.
Ovviamente variazioni intermedie sono possibili e praticate, come l'aggiunta di una gradazione tonale per mezzo del tratteggio, che costituisce "il chiaroscuro". Nei paragrafi seguenti classificheremo le procedure del disegno in base alla prevalenza o alla contrapposizione di chiarezza e oscurità nei tratti rappresentativi.

6. Sul disegno è stata appositamente lasciata la traccia a matita e ciò non migliora affatto il risultato finale. Tuttavia risulta evidente il processo di semplificazione formale eseguito con una penna dal tratto uniforme. La zona in basso, totalmente nera, non scalfisce la chiarezza relativa della figura, ma tende a unificare le linearità forse troppo fluttuanti.

BIANCO E NERO

Nella maggior parte dei casi il disegnatore di fumetti sa in anticipo, per propria decisione o per ragioni editoriali, se la realizzazione della sua opera avverrà in bianco e nero oppure a colori. Così, se la scelta sarà quella del bianco e nero, la tecnica d'inchiostrazione dovrà essere completa e autosufficiente nella sua realizzazione.
Con la locuzione "bianco e nero" intendiamo una particolare procedura del disegno che usa soltanto il bianco e il nero; il bianco del foglio e il nero di qualsiasi traccia, senza gradualità di tono o passaggi chiaroscurali.
Il contrasto bianco-nero non è riconducibile all'opposizione assenza-presenza, ma piuttosto a quella che contrappone "chiara visibilità" a "opaca oscurità". Così il disegno in bianco e nero è anche definibile come una tecnica rappresentativa che ricerca forma, profondità, espressione nell'accostamento e nel contrasto del massimo chiaro con l'oscuro intenso.
I tratti rappresentativi, di conseguenza, saranno netti e precisi, quasi sempre autoconclusi, per delineare contorni e profili dei personaggi e dell'ambiente. In questo modo le linee e i segni tenderanno a definire le zone bianche come dotate di massima chiarezza, mentre le zone campite in nero tenderanno a contornare ombre precise e inconfondibili, spesso inquietanti.
Ovviamente nelle parti in nero possiamo a volte ritrovare il suo tratto oppositivo, cioè il bianco, a cui si attribuisce la funzione di individuare nell'oscurità decorazioni, particolari rilevanti, pieghe e anche improvvise luminosità. In questo modo il disegno in bianco e nero risulta specialmente adatto:
1. per la raffigurazione della precisa nettezza dei contorni formali,
2. per contrastare le zone bianche con le nere in una scansione di piani che dinamizzano la visione e, se è il caso, la rendano anche più drammatica;
3. per equilibrare le zone chiare, in luce, con l'oscurità dell'ombra, al fine di graduare un rilievo volumetrico evidente.
Nel fumetto il punto 1 corrisponde a un

insieme di procedure riassumibili nello stile "a pura linearità", che implica un'*illuminazione relativa*; il punto 2 è assimilabile a uno stile "espressivo-pittorico" che tende a suggerire con un'oscurità relativa un'intensità psicologica o una vibrazione ambientale; il punto 3 è un modello assimilabile sia all'illuminazione relativa (cioè alla prevalenza delle parti chiare), sia all'oscurità relativa (vale a dire alla convivenza di chiaro e scuro, di parti in luce che si stagliano e sono poi assorbite nella buia ombra), a seconda delle circostanze e del "plot" narrativo.

Illuminazione relativa

Il punto 1, a "illuminazione relativa", che individua la presenza di personaggi e ambienti, senza o con l'aggiunta di una minima ombreggiatura, implica i seguenti passaggi procedurali:

A) *La precisa visualizzazione dei contorni formali delle presenze notevoli.*
Per la miglior realizzazione di questo metodo è necessario che il disegnatore segua una solida, spesso minuziosa, traccia a matita, prima di passare all'inchiostrazione finale (fig. 6). La rappresentazione definitiva diventa così un'attività di semplificazione di forme e profondità spaziali, in campiture affidate al puro tratto.

B) *Il puro tratto che individua i contorni formali può risultare di spessore variabile, ma comunque propone una visione coerente* (fig. 7).
Per sensibilità o abitudine, ogni disegnatore tende a privilegiare uno strumento esecutivo, come il pennino, il pennello, il pennarello a punta rigida o

7. Disegno eseguito con una penna dalla punta rettangolare. Il tratto risulta più o meno sottile, a seconda dell'inclinazione. Anche la carta ("Schoeller durex" semiruvida) contribuisce alla variazione di spessore delle linearità. In tal modo i tratti del disegno tendono a suggerire un minimo di spessore volumetrico, senza l'aggiunta di alcuna ombreggiatura. Le zone in nero, infatti non hanno valore chiaroscurale, ma vogliono indicare una diversa *texture* dei cuscini.

8. Questo disegno, dal valore esclusivamente esemplificativo, esagera il contorno lineare della figura femminile, per mostrare due diversi andamenti. Il tratto che staglia le forme della donna è molto marcato, nel complesso quasi una silhouette chiara su fondo chiaro, mentre le linearità interne hanno uno spessore visibilmente ridotto. Ciò ha lo scopo di precisare la figura come confine tra spazio interno ed esterno. Il minimo rilievo volumetrico è suggerito dalle "linee-pioggia" che cancellano la continuità del contorno formale, disponendosi quindi in avanti rispetto alla posizione della giovane donna.

morbida, una penna a cartucce sostituibili (solitamente utilizzata per disegni architettonici o industriali). Può anche usare questi strumenti contemporaneamente, amalgamando cioè tratti diversi per la figurazione di una singola vignetta.
Il risultato sarà quello di un disegno alquanto dinamico e gradevole, pur fidando nel puro contorno e in un andamento lineare che suggerisce un minimo rilievo volumetrico. A questo punto è importante tener presente che una tale rappresentazione semplice e regolare necessita di coerenza interna, adeguata a una visione chiara e priva di ambiguità compositive.

C) *La visione coerente, composta secondo l'illuminazione relativa, implica una modulazione dei tratti figurativi, o comunque un diverso spessore*.
I tratti figurativi che rappresentano qualsiasi forma sono riassumibili in due grandi tipologie: *la linea e il segno*.
La linea è un tracciato che sostituisce la percezione di una forma reale, tridimensionale, mediante un andamento uniforme e pertinente. Anche verbalmente si usa la locuzione "linea di contorno" e non "segno di contorno"; ciò ribadisce che la linea delimita e visualizza la forma (su una superficie bidimensionale), come "confine" di piani che scandiscono lo sviluppo volumetrico.
L'andamento pertinente della linea è quello che meglio si adatta a un certo livello figurativo. Un disegno molto sintetico, anche fortemente stilizzato o ca-

9. L'immagine, eseguita a pennello, mantiene la coerenza lineare e la chiarezza relativa di visione. Anche qui le zone nere hanno un valore di risonanza cromatica. Tuttavia le modulazioni del tratto, le variazioni improvvise del segno che si adegua ed esprime la forma, tendono a suggerire un certo movimento.

ricaturale, si serve di un numero limitato di linee, ma le sceglie in modo adeguato e pertinente all'universo visuale che intende rappresentare. Anche in questo caso il tratto figurativo presenta uno sguardo su un mondo non realistico (nel senso di un ricalco), ma certamente coerente con se stesso (fig. 8).
Il segno invece, considerato come andamento e non come macchia, è una traccia che suggerisce, più che delimitare, la forma tridimensionale. La linea definisce, ma il segno esprime, perché quest'ultimo risente delle vibrazioni volumetriche che suggestionano il nostro occhio e le visualizza.
Il segno non ha uno spessore uniforme; a volte è interrotto o più marcato, altre volte veloce oppure tremolante, perché oltre a rappresentare una forma esprime l'emozione che l'accompagna. È una traccia anche del senso di partecipazione dell'autore (fig. 9).
In sostanza, la maggior difficoltà che il disegnatore incontra, per rappresentare una scena a illuminazione relativa, sarà di modulare e dosare lo spessore dei tratti figurativi. Questi possono essere sottili o marcati e il nostro occhio, convenzionalmente, li associa a lontananza e vicinanza rispetto al punto di vista.
La lontananza sposa il tratto sottile, spezzato, a volte incerto per suggerire una visione imprecisa; la vicinanza, cioè la chiara percezione, è ben rappresentata da un tratto sicuro, preciso e ininterrotto, quando possibile.
Riassumendo, possiamo visualizzare nella tabella seguente:

Illuminazione relativa e coerente

	Primo Piano (vedere chiaramente)	*Piano medio (suggerire in modo adeguato)*	*Sfondo (completare/immaginare)*
Dettaglio	Presente	A volte presente, altre assente	Assente
Linea	Prevalentemente intera, continua e di spessore rilevante	Di spessore non eccessivo e spesso interrotta	Interrotta e sottile
Segno	Marcato e di spessore visibilmente adeguato alla forma	Di spessore non troppo rilevante e abbastanza sensibile al gesto che esegue	Sommario e molto "gestuale"

10. In questa figura abbiamo tentato di riassumere tutti i tratti sino ad ora descritti, segni e linearità, componendoli in un'immagine dotata di una minima risonanza d'ombra. In questo caso, infatti, il tratteggio nero si adegua alla forma, ma anche la dinamizza sia nel rilievo volumetrico, sia nella sua trama materica. Evidenti sono le nervature del legno, l'ondeggiare del prato e il nero cangiante dell'abito dell'uomo.

D) *L'illuminazione relativa non elimina completamente l'ombreggiatura e le zone nere, ma le minimizza rispetto alla chiara valutazione delle forme.*
In moltissimi passi del *Trattato della pittura* Leonardo da Vinci ci parla dell'ombra, perché il pittore era ben consapevole che non può esistere alcuna forma senza ombreggiatura e che quest'ultima è un indice della "vitalità" di ogni ente. Così anche in un disegno eseguito prevalentemente al "tratto puro", che intende visualizzare un'illuminazione relativa, è necessario un minimo di ombreggiatura.
La differenza sostanziale tra una rappresentazione a illuminazione relativa e un'altra a oscurità relativa, riguarda l'evidenza formale: nel primo caso (illuminazione relativa) i segni e le linee pertinenti a qualsiasi forma la definiscono completamente, per quanto possibile; nel secondo caso (oscurità relativa) il rilievo volumetrico si mostra come disposizione di plaghe chiaroscurali, di zone pertinenti alla forma, evidenziate dall'incidenza luminosa. I personaggi e l'ambiente non sarebbero neppure visibili, senza quella data illuminazione. Ombra "chiara" nel senso di "definita precisamente" e spesso inscritta in linearità ben concluse. Anche le zone nere non hanno valore di oscura profondità, bensì di territorio, campo colorato di nero; hanno una funzione compositiva, d'equilibrio con le aree bianche, dato che stiamo trattando il disegno in bianco e nero.

È intuitivo che il nero non è un colore, poiché esso è proprio dell'ombra, che non ci permette di valutare appieno il colore di una forma; tuttavia l'accostamento e l'opposizione dei piani bianchi ai neri può suggerire una certa dinamica e una vitalità delle forme. Un esempio tipico è la modulazione del bianco e nero che rappresenta la trama di un tessuto, la pesantezza di un materiale, la decorazione di un ambiente, etc.... (fig. 10).

Oscurità relativa

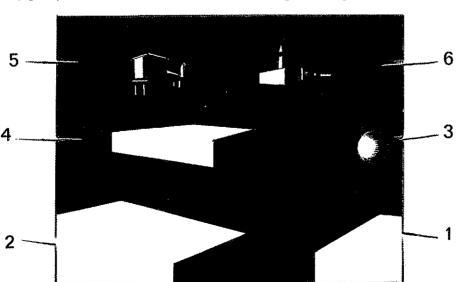
Nel paragrafo precedente abbiamo accennato alla possibilità che il disegno in bianco e nero sia eseguito secondo un forte contrasto, che suggerisca un'impressione prevalente di oscurità, al fine di drammatizzare un'intensa situazione psicologica o un ambiente profondamente inquietante. Abbiamo detto che questa rappresentazione corrisponde a uno stile "espressivo-pittorico" del fumetto, riconducibile al punto 2 della dinamica luce-oscurità (v. pag. 66 s.)
Anche questa tecnica si svolge per successivi passaggi procedurali:

A) *Il disegno precisa con esattezza le forme notevoli.*
Ciò significa che anche in questo caso è necessaria un'accurata esecuzione preliminare a matita. Inoltre il disegnatore dovrà calcolare in anticipo la pro-

11. Il disegno offre un confronto di chiaroscuro eseguito a matita con un altro più deciso, eseguito a pennarello. In entrambi i casi il modellato è ottenuto con una precisa definizione lineare che individua le forme notevoli e l'incidenza luminosa.

venienza e la natura dell'illuminazione, e di conseguenza la disposizione delle parti chiare, rispetto alle oscure (fig. 11).

B) *Occorre tener presente che le zone chiare intrattengono con l'oscuro rapporti planari di grandezza.*
Di conseguenza le zone chiare su fondo scuro sono indicative della distanza rispetto al punto di vista dell'osservatore.
La grandezza di una forma chiara, stagliata nel buio, corrisponde comunque a una scansione di piani, in cui la forma più piccola è lontana, mentre la più estesa si trova vicina. In genere la rilevanza di chiarezza determina la posizione spaziale delle forme, quando lo spazio avvolto nell'oscurità maschera tutte le altre indicazioni prospettiche di profondità; secondo una visione normale, infatti, i salti di chiarezza contribuiscono a precisare i salti di distanza (fig. 12).

Non esiste altra ragione per cui noi ci rappresentiamo la volta stellare come sfondo in cui brillano gli astri, piuttosto che come fondale bucherellato da cui trapela una luce esterna, se non la nostra esperienza secolare. Purtuttavia immaginiamo le stelle più grandi e brillanti come più vicine al nostro pianeta, rispetto alle piccole e smorte che releghiamo nella profondità assoluta. Inoltre il nostro occhio, perfezionato strumento di valutazione, esige una stretta coerenza anche quando non è "realmente" possibile verificarla.
Esso non vede affatto la luce, ma solo forme e oggetti illuminati; confonde chiarezza e luminosità e il più delle volte immagina che siano proprietà inerenti all'entità stessa che vede. Paradossalmente, ma con estremo rigore, la nostra vista cancella equamente i più evidenti indici formali sia in oscurità, sia in illuminazione assoluta. Il nostro occhio è un magnifico dispositivo di compara-

12. Le zone più estese in chiarezza vengono assunte dal nostro occhio come maggiormente rilevanti e quindi più vicine a noi. Inoltre anche i gradienti di tono permettono di precisare la distanza delle forme.
(1) e (2) sono inequivocabilmente sullo stesso piano e molto prossime al nostro punto di vista. La figura (3), pur di dimensioni ridotte, è collegata alla (4), mentre (5) e (6), oscure e piccole rispetto alle precedenti, vengono immaginate molto lontane. In genere "l'oscuro" si allontana in profondità dal nostro occhio, mentre "il chiaro" è un gradiente di rilevanza, quindi di vicinanza.

13. Le tre figure in alto evidenziano le caratteristiche dell'illuminazione diffusa posteriormente (fig. 13) in confronto agli effetti del controluce (fig. 14). Le differenze si risolvono soprattutto in termini di diversa quantità di luce ricevuta dal soggetto. Generalmente l'illuminazione diffusa posteriormente non proviene da una fonte unica, cosicché sottili variazioni tonali modellano le forme in maniera affascinante e a volte complicata. Le piccole figure in alto ne sono un esempio.

zione dei livelli vicino/lontano, chiaro/oscuro, ma non gli importa per nulla stabilire le grandezze assolute. Così, in un disegno, una figura molto oscura in campo bianco sarà necessariamente colta come in controluce, perché la chiarezza del foglio bianco sembrerà la qualità inerente a una decisa fonte luminosa. Questo procedimento, il controluce, nel fumetto ha la funzione di mettere in un rilievo suggestivo un personaggio o una scena già ben descritta in precedenza, al fine di enfatizzare l'effetto di una figura, quasi completamente oscura, che si staglia magicamente su un sfondo bianco (figg. 13 e 14). Tuttavia è consigliabile che il disegnatore proponga questo tipo d'illuminazione limitatamente ai passi narrativi che veramente possono sopportarla.
Ciò che abbiamo espresso in sintesi nella tabella della pagina a fronte.

C) *Nell'oscurità relativa le pure linearità sono un equilibrio di luce e ombra che suggerisce la dimensione formale*.
Con ciò intendiamo dire che un disegno eseguito secondo oscurità relativa si fonda su una tecnica "espressiva-pittorica", più che lineare-descrittiva della forma.
Ambiente e personaggi sono infatti visualizzati, messi in rilievo, quasi scolpiti per mezzo di raccordi *a tache* neri più o meno estesi, che si raggruppano in zone d'ombra, secondo la disposizione formale e l'incidenza della luce. Questo genere di figurazione è più simile all'attività propria del pittore, piuttosto che a quella del disegnatore. Le linearità, intese come andamento direzionale di una traccia sottile che delimita una forma, se non del tutto assenti, sono piuttosto un confine, un dislivello qualitativo tra piani in luce, opposti ad altri in ombra.
Tutto ciò perché l'autore, dopo aver delineato a matita la scena nel suo complesso, inchiostra le parti oscure ignorando sia i riflessi, sia i mezzitoni intermedi (fig. 15A).
Per definizione il disegno in bianco e nero non si avvale del passaggio chiaroscurale e quindi il contrasto chiaroscuro sarà netto. Non solo; un buon disegno in b. e n., sottacendo le linearità che individuano la forma, ma anche ordinano la visione, dev'essere composto in ricerca d'equilibrio tra zone illuminate e in ombra (fig. 15B). Il disegnatore terrà, quindi, sempre presente che le forme dei personaggi si individuano non con un tratto di contorno, bensì con la reciproca sinergia del bianco e nero.
Il miglior risultato sarà ottenuto, come sempre avviene per una elaborazione

14. Gli ottimi disegni di Roi (da "Dylan Dog" n. 20) mostrano come il controluce drammatizzi con efficacia una scena. L'unica fonte posteriore di luce staglia la figura su uno sfondo chiaro e la avvolge in una suggestiva e misteriosa oscurità, presagio di avvenimenti fatali.

Localizzazione spaziale a oscurità relativa

Fondo	*Presenza*	*Valutazione dimensionale*	*Valutazione spaziale*
Fondo oscuro	Chiara	Chiaro/Oscuro quindi: il chiaro è contenuto dall'oscuro	Le zone chiare rappresentano una prospettiva a scalare
Fondo chiaro (controluce)	Oscura	Oscuro/Chiaro quindi: l'oscuro sopravanza il chiaro	L'oscuro esattamente definito risulta una presenza vicina, mentre il chiaro, idealmente indefinito, è sfondo lontano

15. (A destra). Nella fig. A la traccia a matita intende precisare sia l'andamento formale, sia l'incidenza luminosa. Nell'inchiostrazione della figura (B) il tratteggio si coagula in zone di massima oscurità, stemperandosi anche al riverbero luminoso. Nell'ultima immagine (C) linearità e tratteggio sono quasi del tutto scomparsi, al fine di rendere la forma come contrasto di bianco e nero. Luce e ombra si oppongono reciprocamente, intensificando il dislivello luminoso. È da notare l'ombra aggiunta in alto, per creare una vibrazione planare con la zona quasi interamente bianca a destra.

16. Questa tavola (tratta da "Nick Raider" n. 5, ottobre 1988; sceneggiatura di Carlo Nizzi, disegni di Ivo Milazzo) è una perfetta visualizzazione di quanto abbiamo esposto sinora. Luminosità improvvise, equilibrio di bianco e nero, dinamismo espressivo, forza compositiva sostenuta da una essenziale sceneggiatura e una ricerca dell'effetto drammatico, che marca attese e tensioni psicologiche, ci insegnano il valore di un fumetto eseguito con piena consapevolezza dell'antagonismo eterno tra luce e tenebra.

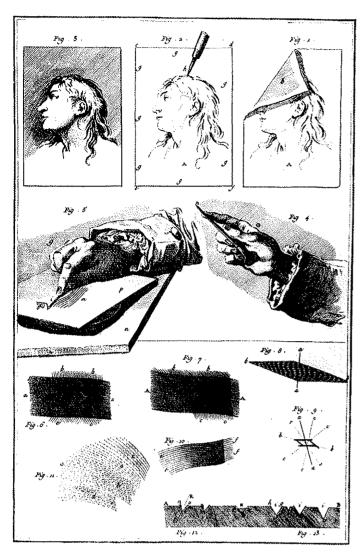
visuale, in una sintesi adeguata di espressione non banale e di piena "leggibilità".
Al limite, il disegno finito può cancellare tutte le tracce lineari, come se fossero bruciate dall'intensità luminosa o assorbite dall'oscura ombra (fig. 15C). Non è un caso che l'espressionismo cinematografico si sia servito spesso di una forte illuminazione dal basso in alto; la forma vicina alla fonte di luce sfaldava, mentre le ombre lunghe all'indietro ne marcavano brutalmente la presenza. Ciò era perfettamente coerente con le intenzioni, perché "l'espressionismo" fu un movimento di denuncia sociale, carico di forza corrosiva.
Questo genere non si addice a tutti i fumetti ed è indicato solo in scene inquietanti e drammaticamente svolte (fig. 16).

Illuminazione e oscurità

Non ci rimane che esaminare il punto 3, modello esecutivo in equilibrio tra illuminazione e oscurità. Ciò significa che bianco e nero convivono armoniosamente non solo come precisazione dell'andamento formale, ma anche dal punto di vista della rilevanza volumetrica, inferita dall'incidenza luminosa. Illuminazione e oscurità, rappresentate visualmente sono catalogabili in quattro grandi sottomodelli esecutivi.

A) *Tecnica del tratteggio ad andamento parallelo.*
Quando il disegnatore intende modulare il rilievo volumetrico in un equilibrato accordo di chiaro e scuro, senza usare la mezzatinta, la tecnica più semplice da scegliere è di sostituire lo "sfuma-

17. Una tavola eseguita con magistrale senso compositivo e indiscusso equilibrio di bianco e nero, malgrado l'inchiostrazione cromatica sia stata probabilmente aggiunta in seguito. Da notare come il fine tratteggio raramente si incroci e non sia unidirezionale; piuttosto intende avvolgere il rilievo formale, per suggerire semitoni e rotondità, al fine di dinamizzare le forme principali.
La stupenda realizzazione è di Attilio Micheluzzi per *L'uomo del Tanganica* nella collana "Un uomo, un'avventura", Cepim, Milano 1978.

to" con un tratteggio lineare e uniforme (fig. 17).
È intuitivo che quanto più spessi e serrati saranno i tratti, uno vicino all'altro, tanto più facilmente l'occhio dell'osservatore li fonderà in un campo uniforme. La trama fitta sarà sostitutiva dell'oscurità e dell'ombra.
La difficoltà maggiore, presente in questa esecuzione, riguarda la corretta previsione, da parte del disegnatore, della resa del suo elaborato in fase di stampa. Infatti, quasi sempre "l'originale" viene ridotto fotograficamente, per adeguarlo al formato della pagina del libro o della rivista cui è destinato. I tratti troppo sottili tenderanno allora a scomparire e quelli molto vicini a "impastarsi" tra loro.
L'effetto complessivo di un disegno a tratteggio parallelo, che non calcola, per quanto corretto nell'impostazione originale, i problemi di riduzione, sarà in alcune zone quello di un'atmosfera nebbiosa e imprecisa, in altre di polverosità e indecisione.
Un altro difetto relativo al procedimento a tratti paralleli, è riscontrabile in una certa freddezza, congenita alla tecnica esecutiva. Quest'aspetto viene messo in evidenza quando le linearità parallele sono costantemente di uguale spessore e non si adeguano al rilievo volumetrico, perché mantengono con pignolesca esattezza la stessa distanza. Pur nel rigore compositivo e nella chiarezza formale, qualsiasi disegno è un momento espressivo della personalità dell'autore, non un'esatta cartografia o un grafico d'uso industriale; una rigidità formale sospinta all'eccesso, comunica solo freddezza e indifferenza: sensazione

18. (Sopra). Riproduzione di una tavola tratta da *L'Encyclopédie* di D'Alembert e Diderot, 1751-1772; illustra la tecnica dell'incisione a taglio dolce, cioè della stampa "a bulino". In essa sono rappresentate visualmente le fasi successive del procedimento, la corretta posizione delle mani e le possibilità di tratteggio ad andamento parallelo e incrociato.

19. (Sopra). Michelangelo, *La Vergine con il figlio*, inchiostro su carta, Parigi, Louvre, Cabinet des Dessins. Straordinario esempio di disegno a penna eseguito a tratteggio.

tanto più negativa nel disegno a fumetti, che intende coinvolgere il lettore in avventure straordinarie e situazioni sempre imprevedibili.

B) *Tecnica del tratteggio incrociato.*
È una variante più sofisticata del modello precedente e ha precedenti illustri nella tecnica dell'incisione all'acquaforte o a bulino (fig. 18). Anche molti cartoni preparatori di opere finite in pittura o scultura sono stati eseguiti con questa tecnica (fig. 19).
È evidente che l'intreccio più fitto definisce le parti più oscure che possono lasciar posto, gradualmente o improvvisamente, alle superfici "bagnate dalla luce". In questo modo è possibile una

20. (Sotto). Questa visualizzazione di Moebius, tratta dal volume *Venezia celeste*, Milano Libri 1984, costituisce un'ottima lezione di tratteggio incrociato. È notevole come il celebre disegnatore riesca a scolpire l'assetto volumetrico di ogni forma senza appesantire il disegno.
Ottima anche l'interpretazione cromatica, che ben si sposa con il tratteggio, senza nulla perdere in decifrabilità complessiva.

21. Milo Manara, famoso autore italiano di fumetti, per molto tempo ha usato la tecnica del tratteggio sia ad andamento parallelo, sia incrociato. Qui sopra un'immagine tratta da *L'uomo delle nevi*, collana "Un uomo un'avventura", Cepim, Milano 1978. Anche Manara ci insegna che è possibile ottenere un modellato preciso e "pulito" spaziando molto le linearità che suggeriscono il volume. Comunque dobbiamo notare che alla base di questa tecnica (e di tutta l'opera di Manara), esiste sempre una precisa e accurata definizione formale mediante le linee di contorno.
Manara "sfuma" il tratteggio lineare, disperdendolo in una "puntinatura" pertinente, per stemperare l'ombreggiatura al riverbero della luce. Le linearità "oscure" diventano gradualmente un impedimento alla suggestione luminosa e si trasformano in un surrogato minimo, il punto, che intrattiene un rapporto di continuità sia con le parti chiare, sia con il buio.

una grande varietà di semitoni, riflessi e ariosità intermedie .
Nella riproduzione a stampa questa tecnica presenta tutti i pregi e i difetti del modello precedente. È utilizzata soprattutto nei fumetti destinati a un pubblico adulto; infatti mal si adatta a una narrazione veloce e scanzonata, come la comica o quella destinata ai più giovani. Jean Giraud (Moebius) è l'indiscusso maestro di questo tipo di figurazione nel fumetto. Egli ha avuto il grande merito di saper dosare adeguatamente il tratteggio, dilatando sia lo spessore del segno, sia le rispettive distanze, in modo da ottenere un modellato preciso, a forte impronta "realistica" e senza eccessivi problemi di riproduzione in fase di stampa (fig. 20).

C) *Tecnica "puntinata" o a brevi tocchi accostati.*

È un modello esecutivo più libero e spontaneo dei precedenti, se trattato con sensibilità e gusto. I tratti — in questo caso è il segno che prevale sulla linea — definiscono ancora i rilievi formali in luce, ma risentono delle vibrazioni ambientali e della "calligrafia" dell'autore.
In questo modo le zone chiare non si separano definitivamente dalle oscure e viceversa; piuttosto risuonano entrambe degli stessi valori (fig. 21).
Così le sporgenze volumetriche più esposte alla luce risulteranno "viventi" grazie al segno, ai tocchi, ai grafismi che ne individuano la forma ed anche per effetto di un'ombreggiatura dinamica e "calda", che intrattiene con le zone chiare un rapporto di empatia. Naturalmente i tocchi e i punti possono essere ottenuti anche per mezzo di un "riporto artificiale"; per esempio, tampo-

22. Tutta l'opera di Dino Battaglia è un virtuoso esercizio del riporto artificiale, non meccanico. Ogni sua tavola, oltre a una calcolata composizione, è un vero e proprio catalogo di tecniche illustrative che rendono con precisione le più svariate texture. Avvalendosi di una tecnica del "riporto artificiale" che ha sempre l'impronta personale dell'autore, Battaglia riesce a produrre le atmosfere più suggestive, nebbiose, sfumate, avvolte nella magia della trasparenza. Qui un'immagine tratta da *L'uomo del New England*, collana "Un uomo un'avventura", Cepim, Milano 1979.

nando con stracci, carta spiegazzata o pennelli piatti; sfumando con le dita; grattando con una lametta; utilizzando un supporto cartaceo poco assorbente e asciugando velocemente l'inchiostro, oppure lasciandolo colare, ma controllandone la discesa; usando carta ruvida e inchiostrando rapidamente con un pennello mai a punta, bensì con le setole opportunamente divaricate; lasciando colare dall'alto il bianco sul nero e viceversa; sfumando con uno spazzolino da denti; lasciando trapelare il colore attraverso una "maglia"; sfregando la superficie di una carta alquanto leggera con una presenza ruvida al di sotto; cancellando, lavando, stingendo etc. Tutti questi "riporti artificiali" si differenziano dai "riporti meccanici" (argomento del prossimo modello) perché comunque conservano un'impronta di casuale vitalità. "Artificiale" ha qui il senso di trama o segno "controllato per quanto possibile con mestiere ed esperienza" (fig. 22).

D) *Tecnica del riporto meccanico o "retinatura"*.

Il retino è una *texture* predeterminata, trasferibile, che può essere applicata a qualsiasi disegno per visualizzare un semitono, una zona grigia — all'occorrenza ne esistono anche colorati — o un effetto *moiré* a fini decorativi. I fogli di

retini trasferibili sono posti in commercio in tutti i negozi specializzati in articoli di "belle arti".

Con questa tecnica di passaggio tonale la forma, definita nei suoi aspetti rilevanti, riprende il sopravvento quasi in tutti i casi. L'autore infatti, esegue il disegno individuando i massimi chiari e scuri, ma tracciando ancora una volta i contorni lineari delle forme principali. In assenza di questi, l'applicazione del retino, non collocato in un'area precisamente delimitata mostrerebbe personaggi e ambienti evanescenti, quasi sognati. Ovviamente, se il tema implica ciò, tale tipo di raffigurazione è appropriato. Per esempio, nelle parti di raccordo tra chiaro assoluto e nero intenso, quando la luce sfuma nell'ombra, la retinatura non è perimetrata da alcuna linea, ma comunque si adegua e scandisce il rilievo volumetrico (fig. 23).

23. Questa tavola di Daniel Varenne, tratta da "A Suivre" n. 108, gennaio 1987, mostra un sapiente e interessantissimo uso del grigio retinato. Nel disegno, eseguito rigorosamente in bianco e nero, il contrasto tra le due tonalità è massimo, non essendo presente alcun tratteggio di raccordo. Tuttavia riceviamo una forte sensazione di luminosità, perché l'aggiunta del retino ben si adegua alla fonte luminosa e lascia in "chiarezza relativa" i rilievi formali, com'è particolarmente evidente nella striscia in basso. Inoltre minimi bagliori luminosi sono resi con grande sensibilità dall'autore, tralasciando il grigio, come possiamo notare nel riquadro in alto a destra (riguardo alla fronte e ai capelli del personaggio maschile).

24. Queste due tavole, tratte da "Black Kiss" n. 3, di Howard Chaykin, agosto 1988, Vortex Comics Incorporated, Canada, costituiscono un ottimo esempio di utilizzo del retino ad uso decorativo. I vestiti, le scritte, le trame e la natura dei materiali sono visualizzati per grandi aree "a piatto", senza alcuna incidenza luminosa, ma con un grande effetto di scansione di piani variamente tessuti. È quasi un fumetto di "secondo grado", ovvero la visualizzazione ironica dei codici del fumetto, come un quadro di Roy Lichtenstein.

La perfetta realizzazione "meccanica" del retino, le linee, i punti, la reciproca distanza sempre uguale, i tratteggi ondulati con regolarità, permettono d'ottenere mezzitoni molto precisi, in tempo breve.
In se stesso, il retino è per sua natura un mezzo "freddo" e di effetto "metallico"; tuttavia sovrapponendo due o più trame, anche solo provando con i fogli originali trasparenti, possiamo avere qualche sorpresa. Mediante la semplice rotazione dei fogli di trasferibili notiamo come le diverse "texture" si combinino tra loro generandone sempre nuove; interessante non è solo il risultato finale, ma anche seguire come le trame primarie si trasformano sovrapponendosi l'una all'altra.
Un altro aspetto piacevole della retinatura è che il disegnatore può non seguire pedestremente la disposizione formale, ma, quando la scena è stata disegnata precisamente in bianco e nero, creare libere e interessanti composizioni di luce e ombra a valenza quasi decorativa (fig. 24).

A conclusione del discorso su illuminazione e oscurità possiamo dire che sin dal primo Rinascimento la luce era un dispositivo per modellare il volume. Il mondo, secondo la visione serena e ottimistica prevalente in quell'epoca, è chiaro e le tenebre appartengono al passato (o a un futuro incerto); così persone e ambienti sono luminosi per loro stessa natura (le ombre vengono aggiunte solo per conferire un rilievo volumetrico): uno "scenario" in cui ogni personaggio non ha alcun dubbio sul proprio destino e la narrazione assegna ad ognuno il suo indiscusso valore... La luce è "chiara", ma anche l'ombra lo è, se serve a distinguere forme, movimenti, azioni e intenzioni... È come un fumetto a lieto fine, lineare, privo di brividi e sorprese eccitanti. La nostra epoca però è forse più simile al periodo barocco, all'età di Caravaggio (1573-1610), nelle cui opere la luce lacera le tenebre a fatica, a volte sfigurando in maniera scomposta figure e azioni, e i personaggi principali emergono proprio perché fortemente contrastati. Oggi, anche nel fumetto di più largo consumo, a volte le presenze positive sono nerovestite, oscure: personaggi dubbiosi e confusi. È come se le tenebre avessero acquistato una chiara presenza.

4. La composizione

Abbiamo già notato nei paragrafi precedenti come la prospettiva sia un punto di vista che inquadra lo sguardo del lettore nello svolgimento narrativo. La vignetta di un fumetto quindi "sta pittograficamente per" un luogo che presenta un evento regolato dalla progressione fabulatoria. In sostanza la vignetta rappresenta visualmente uno spazio ordinato coerentemente secondo un certo tempo narrativo.
Vedremo meglio questi aspetti nella seconda parte del volume (dedicata allo statuto narrativo del fumetto); ora, a conclusione dello studio sugli elementi del disegno, non ci rimane che vedere come la pratica professionale dispone nel piccolo riquadro della vignetta i personaggi e gli avvenimenti significativi dell'azione. Solitamente questo procedimento si chiama "composizione dell'immagine" e contiene in sé le istruzioni per una corretta visualizzazione di un evento e per la sua "migliore lettura".

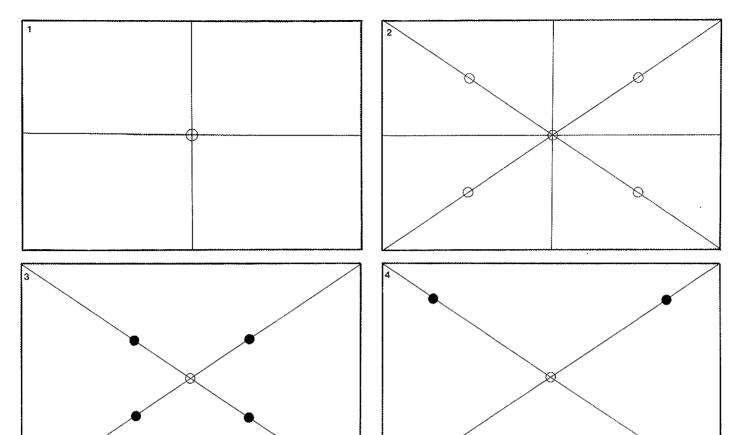
COMPOSIZIONE DELL'IMMAGINE

Davanti a qualsiasi figurazione caotica (non significativamente), scoordinata, orientata in ogni direzione possibile, lo sguardo dell'osservatore non troverà alcun "punto focale", alcuna zona notevole, ma solo un disordine che diventa "rumore di fondo" privo di attrattiva, poiché i tratti in contrasto reciproco tenderanno ad annullarsi. Tuttavia l'occhio si disinteressa anche a una disposizione visuale prevedibile ed eccessivamente ordinata: organo curioso, il nostro... vuole vederci chiaro, ma se tutto è già "chiaro" si annoia e passa oltre. Siamo tutti astigmatici, riguardo al senso di ciò che vediamo... In fondo l'asimmetria è uno strabismo simmetrico.
È certo (forse non del tutto) che Afrodite, dea della bellezza, era strabica; se la bellezza sta nell'asimmetria, come possiamo verificare che gli occhi di chi l'ammirava tanto non fossero, proprio essi, panoramicamente indipendenti? Tutto questo per notare che il nostro sguardo, nell'atto stesso del vedere, proietta un senso di ordine umano in ciò che appare; intende riconoscere la distanza, organizzare una superficie, trovare coerenza nella posizione, ma quando tutto questo è già "composto", strutturato secondo una logica ben conosciuta, il nostro occhio non trova né interessante né attraente quel che vede. Vedere, nel senso di guardare con intenzionalità, è sempre un'attività conoscitiva, e non si intende conoscere ciò che sappiamo.
Per il disegnatore sorge quindi la necessità di strutturare gli elementi di un'immagine in un ordine che non sia un vincolo noioso, stretto e banale, ma neppure caotico, inconcludente e dispersivo... In altri termini si pone il problema di "comporre" l'immagine.

VETTORI E ARTICOLAZIONI DELLA COMPOSIZIONE

I vettori, elementi portanti della composizione, in sostanza sono due:
il peso visuale di un'entità notevole e *la direzione ideale* che essa presenta.
L'articolazione compositiva è la figura minima, solitamente indotta da linearità "forti", a cui è riconducibile l'ordine complesso di un disegno.

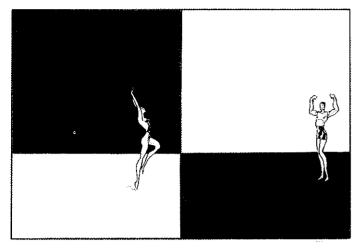
Il peso visuale

Il peso visuale è il fulcro, il centro non geometrico, il luogo d'interesse maggiore del disegno completo. Quindi il peso s'innesta in un luogo, in una posizione, in un punto armonico della composizione.
Se, come solitamente avviene, il riquadro della scena è di forma rettangolare, i suoi punti armonici non sono molti; anzi sono ben pochi. Dividendo il rettangolo in maniera simmetrica e ordinata, secondo gli assi verticale e orizzontale, la partizione individua il centro geometrico e quattro rettangoli minori (fig. 1). In questo modo ogni punto situato sulla verticale o sull'orizzontale è in posizione relativamente più "ordinata" e simmetrica, rispetto a ciascun altro punto all'interno dei rettangoli minori.
Il centro, naturalmente, ha un grande valore cardinale, ma poco incline a rappresentare un reale fulcro d'interesse, essendo il più "simmetrico" di tutti. Tant'è vero che il nostro occhio, più o

1. In ogni figura l'occhio ricerca istintivamente lo scheletro strutturale della stessa. Questo processo è un'operazione tutta concettuale, senza che vi sia la necessità concreta di una traccia grafica, qui realizzata a titolo esemplificativo.

meno consapevolmente, ricerca il centro di ogni figura e la immagina costruita sulla verticale (anche tagliata a metà orizzontalmente), senza che queste linee siano segnate di fatto.
Ma c'è un'altra possibilità, ordinata e dinamica al tempo stesso: la suddivisione (o per converso la strutturazione) del rettangolo secondo le diagonali. Se ricordiamo la partizione precedente, l'incontro della verticale con l'orizzontale, notiamo che i quattro rettangoli minori sono tutti percorsi dalle grandi diagonali.
In accordo con il ragionamento precedente ogni punto collocato a metà diagonale (cioè al centro dei rettangoli minori) avrà lo stesso valore del centro nella figura completa. È solo una questione di proporzioni, ma il centro geometrico raccorda a se stesso quattro centri sussidiari, di ugual valore, anch'essi abbastanza "ordinati" e di scarsa rilevanza visuale (fig. 2).
Finalmente la conclusione, che trova i punti d'interesse visuale sulle diagonali del rettangolo, ma non al centro delle quattro suddivisioni, bensì circa a un terzo delle rispettive diagonali, partendo dal centro geometrico della figura principale (fig. 3).
Il posizionamento di questi punti a circa due terzi dal centro della figura principale sarebbe eccessivamente sbilanciato, certo molto asimmetrico, ma incoerente con il riquadro completo, perché tale collocazione risulterebbe troppo ravvicinata agli angoli del rettangolo e lo squilibrio visuale invaliderebbe la costruzione del rettangolo come inquadratura focalizzante (fig. 4).
Ovviamente queste speculazioni sono molto teoriche, forse anche leziose, perché ogni disegnatore costruisce il suo stile componendo "a occhio" le proprie immagini; in effetti, anche la precisazione del peso visuale, del senso d'armonia e d'interesse di un disegno può essere un fatto istintivo, naturale e trovato di volta in volta, considerando inoltre che non tutte le vignette devono essere rigorosamente rettangolari o quadrate.

La dimensione visuale

Secondo una veduta panoramica, seppuro non strabica, il peso visuale in quanto fulcro compositivo dipende da fattori diversi; uno di questi è *la dimensione* dell'entità presente.
Potrebbe sembrare che la dimensione più grande sia anche la maggiormente rilevante, il polo d'attrazione più evidente. A volte ciò avviene, altre no.
La dimensione visuale dipende da mol-

2-4. Se linguisticamente e geometricamente il centro è inteso come punto equidistante dai bordi di qualsiasi figura, il centro visuale è un campo, più o meno ristretto, in cui confluisce in modo dinamico un conflitto di tensioni, direzioni, vettori che si irradiano nell'ambiente e costruiscono anche lo scheletro nascosto della figura.
Posto, comunque, che i punti di interesse visuale cadono sulle diagonali del rettangolo principale, il posizionamento più equilibrato di tali punti si trova non al centro dei quattro rettangoli minori, in cui è ripartita la figura maggiore (fig. 2), bensì a un terzo della loro diagonale, a partire dal centro del rettangolo maggiore. Più sbilanciato appare il posizionamento ai due terzi delle diagonali (fig. 4).

5. (Sopra). Consideriamo separatamente le due parti del disegno, coprendo a turno la destra e la sinistra. Notiamo come nella parte sinistra la zona nera in alto, più espansa, ben si equilibra con il bianco sottostante. Inoltre lo sfondo completamente nero ci suggerisce profondità e lontananza. Quando, invece, esaminiamo la parte destra, ci sembra che il nero in basso costituisca un brusco confine, quasi un dislivello di piani, in rapporto al campo bianco posto in alto. Si noti anche che la linea dell'orizzonte non è posta sulla mediana del riquadro, per evitare di dividere l'immagine in due parti rigidamente equivalenti. Il nostro occhio troverebbe questa soluzione noiosa e molto improbabile.

6. (A lato). Le dimensioni minime sono assunte come preziose proprio dalla moda, per esempio a riguardo di decorazioni, ornamenti e monili. Solo abbastanza recentemente "il vistoso" passa come insolitamente elegante. Oggi gli orecchini possono essere di dimensioni esagerate e tuttavia è sempre più frequente l'abbigliamento che accentua il contrasto minuscolo-eccessivo, proprio al fine di porre in cortocircuito la figura principale, ricondotta alla funzione di sfondo e attribuire un interesse reciproco agli elementi di dimensioni contrastanti.

7. (Sopra). La luna da sempre è la musa ispiratrice di poeti, anime tormentate e solitarie. Il suo isolamento nella volta celeste — le stelle sono luminose, ma di dimensioni assai ridotte, volentieri le raggruppiamo in costellazioni — è un punto focale che non possiamo trascurare. Visualmente compone e rispecchia la solitudine di un individuo su uno sfondo anonimo, oscuro.

8. (A lato). L'estetica fisiognomica di tutti i supereroi "made in Usa" in sostanza si fonda sulla rilevanza dei loro tratti salienti. I tratti corporei sembrano intagliati nel legno; ogni linea indica la loro realtà somatica, costruita sullo schema di un modello-guida.

te componenti tra cui anche il colore, che qui non tratteremo. Secondo il nostro punto di vista le principali sono:

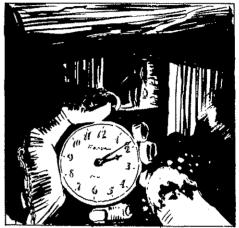
A) *L'estensione del nero rispetto al bianco: un'area nera dev'essere più grande per equilibrare una bianca.* Ciò è dovuto al fatto che la superficie più chiara tende ad espandersi visualmente nella più oscura (fig. 5).

B) *Il rapporto figura principale-sfondo può indurre un interesse peculiare per l'entità più piccola.* Infatti il nostro occhio tende a registrare le variazioni, quindi le proporzioni relative, non le dimensioni assolute.
Ricordiamo piccoli monogrammi, ridotti marchi di fabbrica, non solo per il loro giusto posizionamento sul foglio, su una superficie, ma proprio perché le loro minime dimensioni vengono assunte come preziose (fig. 6).

C) *Anche l'isolamento costituisce un fattore rilevante per l'apprezzamento della dimensione.* Qualche palma nell'infinità di un deserto prende il nome di oasi (fig. 7).

D) *La compattezza visuale è un elemento molto importante nella composizione di una vignetta.* Il personaggio principale, quasi sempre misterioso e solitario, ci suggestiona perché la sua presenza è inconfondibile, coerente e priva di fronzoli. Al contrario, un orientamento pluridiretto della sua forma sarebbe colto come indice di frivolezza (fig. 8).

E) *L'area della vignetta può risultare più o meno attraente anche in rapporto e per effetto della vicenda di volta in volta rappresentata.*
Una scena d'azione, il primissimo piano di un volto, un cambio improvviso d'inquadratura etc. attirano la nostra attenzione grazie al tema proposto ed esaltano il peso visuale della singola vignetta nell'economia dell'intera pagina (fig. 9).

9. La tavola, tratta da *Sciopero*, (disegni di Ivo Milazzo e sceneggiatura di Giancarlo Bernardi, in "Ken Parker" n. 58, aprile 1984), è magistrale. Splendida realizzazione che compone narrazione e immagine su diversi piani e con diverse tonalità, serrandole in una pagina di perfetto equilibrio.
Il mutamento del punto di vista sposa il senso stesso delle azioni e vivacizza l'attenzione del lettore, che non può restare indifferente al susseguirsi del cambio d'inquadratura. Sicuramente avrete notato che la striscia in alto, nella metà sinistra è completamente nera, mentre l'ultimo riquadro staglia una figura avvolta dall'oscurità su un fondo quasi interamente bianco.

La direzione

Il secondo vettore portante della composizione è la direzione. È ovvio che una figura notevole può incentrarsi su un punto focale "pesante", ma spesso la complessità di un disegno percorre la forma come minimo in due punti.
Per due punti passa sempre una retta e questa rappresenta l'andamento lineare di una figura, il modo in cui è orientata nello spazio "reale" per essere poi trascritta sullo spazio "virtuale" del foglio: la sua direzione. Le grandi direzioni in un riquadro compositivo sono determinate da vari fattori, ma fondamentalmente risentono solo di tre vasti orientamenti: verticale, orizzontale e obliquo.
Brevemente possiamo osservare che gli assi di riferimento verticale e orizzontale sono le proiezioni degli analoghi assi con cui misuriamo l'ambiente, mentre la direzione obliqua sospinge il nostro sguardo in profondità.
Il verticale è dunque un riferimento, un posizionamento, una distanza che ci rapporta al piano-terra, orizzontale.
Da un punto di vista compositivo le conseguenze di relazionare la verticale con l'orizzontale sono:

A) *Il senso di distacco dal piano-terra aumenta con l'altezza* e in una vignet-

11. Come nel caso precedente, anche qui si esemplifica la composizione corretta (in basso), a confronto con quella errata (sopra). La deviazione dagli assi verticale e orizzontale del riquadro non blocca la figura al centro, ma la posiziona in una zona visualmente più dinamica e gradevole. L'immagine in alto ci suggerisce un veliero immobile al centro del mare, mentre l'inferiore ci rende un più probabile movimento dell'imbarcazione da sinistra a destra.

10. La figura A è incentrata sulla verticale mediana del riquadro e divide lo spazio di fondo in parti equivalenti, troppo simmetriche. La composizione ci appare fissa e statica, mentre in B emerge un equilibrio visuale tra figura e sfondo, nel quale è attribuita a ciascun elemento la giusta importanza. Anche il senso di attesa del personaggio appare accentuato.

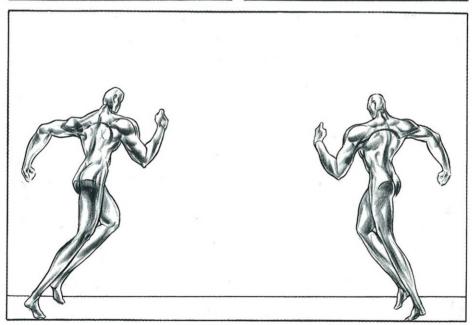
ta quadrata o rettangolare le figure che si allungano su una verticale visualmente rilevante esprimono lo svincolarsi dall'attrazione gravitazionale.
Anche in questa circostanza è utile tener presente che le zone "pesanti" della composizione (le figure notevoli) non devono dividere il riquadro in due parti simmetriche.
Un personaggio, qualsiasi figura, incentrata sulla verticale mediana avrebbe sicuramente connotazioni di rigidità, freddezza e isolamento, oltre a risultare sgradevole (fig. 10).

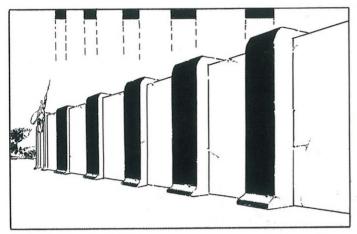
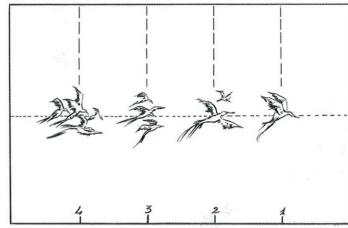
B) *La verticale tagliata da un'orizzontale inferisce senso di stabilità o di staticità.*

Per questo motivo è necessario che nessuna figura si componga sugli assi mediani, verticale e orizzontale, della vignetta. Un'immagine vincolata agli assi mediani comporrebbe infatti il riquadro secondo una visione figura-sfondo assolutamente noiosa e priva di dinamismo (fig. 11).

C) Immaginiamo le parti più alte su una verticale (non stabilizzata da un'orizzontale) dotate di un grado di libertà maggiore rispetto alle più basse. Le conseguenze sulla composizione dell'immagine sono notevoli: se il più alto è assimilabile al più libero, meno legato all'attrazione gravitazionale, più leggero,

12. La figura A è composta sullo schema di un triangolo isoscele che punta verso il basso, per evidenziare un forte distacco dal piano d'appoggio. L'indossatrice ci comunica un grande senso d'elevazione, ma anche di notevole instabilità. In contrapposizione la fig. B è decisamente vincolata al terreno, perché lo schema di base è un triangolo con punta rivolta in alto. La immaginiamo come una figura stabile e molto sicura.

13. (A lato). Mascheriamo con un foglio di carta la parte destra della figura e cerchiamo di memorizzare il corridore che da sinistra si dirige verso destra. Confrontandolo idealmente con l'altro, quando viceversa avremo mascherato la zona a sinistra, proveremo una strana sensazione: nonostante i due uomini siano per forme e composizione equivalenti, il corridore che da sinistra si dirige verso destra sembra esprimere uno sforzo più naturale e agevole, mentre l'altro dà l'impressione di dover superare una resistenza maggiore e di essere anche più lento nella corsa. Ciò avviene perché generalmente un'immagine "si legge" da sinistra a destra, senso consolidato dalla direzione di scrittura della maggior parte dei popoli occidentali, e quindi il movimento che si compie in tal senso viene assunto come più naturale e istintivo.
Ma un altro fenomeno complica quest'immagine: l'uomo a sinistra dà l'impressione di essere colto nell'attimo "di scattare" verso un punto imprecisato a destra, abbastanza in alto; quello a destra ci sembra "già in corsa", con direzione a sinistra, piuttosto in basso. Ciò è dovuto al fatto che sempre ricerchiamo, anche inconsapevolmente, lo schema nascosto di una composizione e, in questo caso, la più immediata si svolge sulle diagonali: la prima si dirige dal basso a sinistra in alto a destra, ed è vissuta come ascendente e "scattante" (ricordiamo: il corridore a sinistra è visto sul punto di "scattare"), mentre l'altra diagonale viene colta come discendente e "già in corsa".

dobbiamo concludere che *il peso, anche visuale, è più influente nelle parti alte*.
Di conseguenza, se le masse visive e l'addensamento figurale sono spostate verso l'alto, il senso complessivo che ne consegue è di alta tensione e drammaticamente instabile (fig. 12A). La consuetudine, infatti, tende a far apparire le zone inferiori come stabili e sicure. D'altra parte un grande addensamente visuale viene riconosciuto come direttamente legato al suolo e inamovibile (fig. 12). In tal senso la "corretta" composizione, quindi, verifica ed esprime il tema narrativo.

D) *Il senso di lettura dell'immagine in orizzontale, per tradizione occidentale da sinistra a destra, non rende completamente speculari le due parti*. Generalmente il lato sinistro si contraddistingue come il più importante, il più rivolto verso l'osservatore, il principio della visione, mentre il destro come il punto d'arrivo, quindi il più appariscente e dotato di maggior attrattiva.
Da un punto di vista compositivo, il movimento che si dirige a destra viene assunto come più agevole e naturale; verso sinistra appare più faticoso e quindi più lento (fig. 13).
In definitiva, seppur con le connotazioni indicate sopra, gli assi verticale e orizzontale compongono l'immagine secondo una stabilità relativa, dato che questi assi sono anche i cardini privilegiati con i quali valutiamo l'ambiente

14. (Sopra). Tutta la prospettiva è un cambio di grandezza, relazionato alla posizione degli elementi notevoli, rappresentato su un piano.
È un dispositivo che cancella le tracce di una superficie bidimensionale a favore di una composizione guidata in obliquo, quindi fuggevole e dinamica.

15. (In alto, a destra). Anche numericamente il cambio quantitativo, regolato in serie (2, 4, 6, 8, etc.), indica un progredire.
È ovvio che visualmente ciò può avvenire anche sull'orizzontale o sulla verticale, tralasciando così la suggestione prospettica; in ogni caso riceviamo una sensazione di movimento e deviazione da un centro sicuro.

16. (A lato). La moda spesso ''gioca'' sull'asimmetria dei centri notevoli, per valorizzare gli elementi e creare effetti di ''frizione visuale''.

17. (A lato). La suddivisione ben calcolata di un riquadro in zone chiare contrapposte alle oscure è un effetto di grande suggestione dinamica.
Meglio se composta in obliquo, come il Barocco insegna, per ''incidere'' personaggi e ambiente in uno spazio fisicamente variabile a seconda della direzione, che permetta di distinguere le parti prominenti dalle retrostanti. Un raggio di luce che da una piccola finestra penetra nell'oscurità della nostra stanza, forse non chiarisce appieno la natura dell'ambiente, ma registra la connessione, non sempre reciproca ed evidente, tra spazio interno e l'esterno. Anche in un volto illuminato in maniera insolita i tratti somatici appaiono sfigurati in una maschera suggestiva, che relaziona l'esterno fisiognomico con l'interno psicologico (fisionomico).

in cui viviamo. Qualsiasi deviazione da questo schema fondamentale verrà colto come diminuzione di stabilità e certezza direzionale; così un andamento obliquo potrà meglio indurre una suggestione di tensione e dinamismo.

La composizione guidata in obliquo seleziona le seguenti possibilità:
E) *La forma rappresentata cambia gradualmente posizione e grandezza*. Necessariamente l'occhio dell'osservatore la coglie in prospettiva. È il caso in cui obliquità è sinonimo visuale di degradare in profondità. Così l'obliquità è dinamica, perché coniuga il vicino al lontano in un moto visuale (fig. 14).

F) *L'obliquità è un cambio quantitativo di alcuni elementi formali.*
È il caso della disposizione in serie di alcuni punti notevoli, disposti sulla diagonale del riquadro. Ciò non induce necessariamente un effetto prospettico, ma comunque un campo visuale eccentrico, dinamico e mosso (fig. 15).

G) *L'obliquità è inferita dal rapporto tra due ''pesi'', tra due figure notevoli, ma di diversa grandezza*.
È un collegamento visuale tra i centri marcati di tali figure (fig. 16).

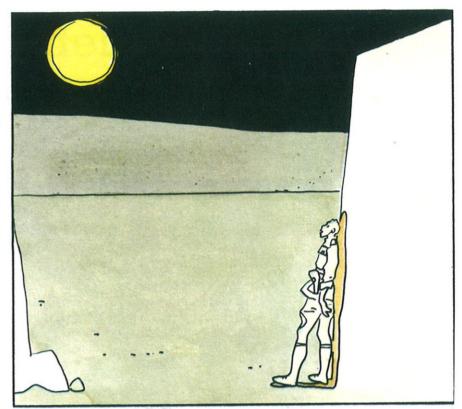
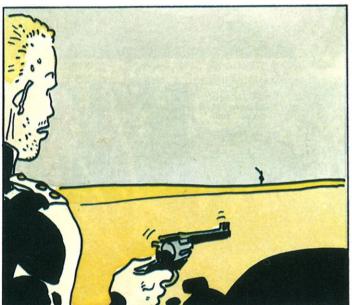
H) *Il rapporto tra chiaro e scuro, tra bianco e nero, visualizzato su grandi aree, crea un senso di obliquità*. Tipico è l'esempio di un raggio di luce portato incidentalmente su una figura. Molti effetti dinamici, oltre che fortemente suggestivi, si fondano su questa possibilità (fig. 17).
Come si vede da questi brevi esempi, la composizione portata deliberatamente in obliquo si rapporta costantemente al naturale inquadramento del mondo secondo gli assi verticale-orizzontale e ne costituisce un arricchimento dinamico, ricco di variazioni interessanti. Un caso, non certo l'unico, in cui la deviazione da una norma non conduce a

18. Queste due vignette, tratte da *L'uomo di Harlem* di Guido Crepax, collana "Un uomo un'avventura" Cepim, Milano 1979, costituiscono esempi chiari di composizione triangolare.
Nella superiore le gambe divaricate della donna sono lo schema di un'inquadratura triangolare (interna alla principale) che precisa la posizione raccolta dell'uomo.
Nell'inferiore la spalla e le braccia sono i cateti che convergono al volto femminile, vertice del triangolo ascendente.

forme abnormi, anzi è la prova di un maturo sviluppo del nostro organo visuale.

Non sempre tra il dire e il fare sta di mezzo il mare; ma sicuramente tra il vedere e il disegnare c'è uno spazio, infinito in proporzione.
Perciò vogliamo concludere il discorso sulla composizione visuale con l'enunciazione di quelle articolazioni "chiare", figure semplici e memorabili, che riducono la complessità del mondo alla nostra portata, a linearità "forti" come definizione, e "geometriche" in quanto misure concrete.
Le articolazioni più comuni sono:

A) *Piramidale*, se intesa spazialmente; *triangolare*, se considerata sulla superficie del foglio. È il più diretto e naturale sviluppo della composizione sulla diagonale e in genere tende a racchiudere una figura o un gruppo di notevole rilievo. Tranne rarissime eccezioni, la base del triangolo o della piramide è coincidente con il lato inferiore del riquadro. Sempre un triangolo con la punta verso l'alto è vissuto come ascendente, il contrario come discendente, ed è pure ben noto che simbolicamente questa figura suggerisce perfezione, armonia, proporzione.
Molto frequenti sono le composizioni in cui lo schema di fondo blocca le figure notevoli in un triangolo, e analogamente in una piramide, che sembra avvolgerle, riassumerle equamente in un loro spazio pertinente, perfettamente strutturato nel generico sfondo dell'ambiente.
L'articolazione del triangolo rappresenta la sintesi più perfezionata del molteplice (fig. 18).

B) *Tetragonale o quadrata*. Il tetragono è un poligono di quattro angoli che esprime forza, resistenza, fermezza.
Il quadrato, meglio, ha queste connotazioni e vi aggiunge rigore e stabilità.
La vignetta completa è in genere quadrangolare o rettangolare, ma ciò non toglie che la composizione interna riproponga le stesse figure, dimensionate in modo variato.
Si usa quest'articolazione quando si intende guidare l'attenzione verso un punto focale, il centro del quadrato stesso, che non è il centro della vignetta. Questo doppio polo attrattivo, non sempre dichiaratamente visibile e geometricamente composto, può assumere risonanze dinamiche, intense, seppur architettate con misura.
Infatti nulla vieta di moltiplicare lo schema quadrangolare più volte, per visua-

19. Hugo Pratt è un grande maestro della composizione semplice e molto efficace. In questi riquadri, tratti da *L'uomo della Somalia*, collana "Un uomo un'avventura", Cepim, Milano 1979, il disegno è composto su una base quadrata o rettangolare. Nella prima la scansione dei piani costituisce un effetto di quinta teatrale che focalizza tanto il personaggio, quanto la luna. Nella seconda la figura dell'uomo, molto "tagliata", coincide quasi con i bordi del riquadro. Nell'ultima la vignetta complessiva è imperniata su un asse mediano che la divide in due rettangoli interni.

lizzare una scansione regolare di centri geometrici in un interessantissimo effetto "diapason", cioè in un susseguirsi sempre più compatto di centri d'interesse (fig. 19).

C) *Circolare o mista*. Non si tratta di un'articolazione che presenta una direzione o una compattezza particolare.
Lo schema di base, sovente nascosto, nasce da un intreccio di figure differenti, a volte contrastanti, ma non caotiche, perché riassumibili in una circolarità.
I valori visuali più immediati di un cerchio sono l'unità e il movimento rotatorio; di conseguenza la composizione circolare ben si adatta a esprimere movimento e ampiezza spaziale. In tal modo, intrecciando schemi differenti e raccordandoli a un centro cardine, si possono ottenere composizioni che attribuiscono al disegno un carattere di articolata complessità e di monumentale rigore (fig. 20).

Tutte le analisi sulla composizione fin qui presentate hanno un fine, in particolare nel fumetto: quello di affermare con una certa rilevanza e sotto la giusta luce la presenza e le azioni dei personaggi. Ogni narrazione, nel cercare di proiettare un mondo possibile verso il lettore, per comunicare dovrà *comporlo*, anche se l'avventura in seguito lo scomporrà.

20. Questi disegni di Ivo Milazzo, tratti dal volume *L'uomo delle Filippine*, collana "Un uomo un'avventura" Cepim, Milano 1980, guidano la visione del lettore verso un avvenimento interno ai bordi del riquadro. In verità, nelle due vignette più grandi lo schema di base è offerto da una complessità di elementi portata verso l'esterno, in modo da suggerire continuità al di fuori dei limiti della vignetta, ma nello stesso tempo, quasi con un movimento a spirale, lo spettatore è come risucchiato al centro dell'avvenimento. Nella vignetta più piccola, in basso, manca il riquadro e tuttavia la composizione è identica, nello schema, alle precedenti. Suggerisce uno spazio ampio e indefinito, aldilà dei limiti della visione, ma attira, in una circolarità molto concentrata, al punto focale.

5. Statuto della narrazione a fumetti

1. Hyeronimus Bosch, *Trittico dell'Epifania*, olio su tavola, 1510. In figura sono rispettivamente riprodotti il trittico aperto e due particolari.
Questa creazione ha una grande importanza sia figurativa, sia narrativa, perché sostiene brillantemente entrambi i generi in una sola opera ben compatta. In breve, i due aspetti dell'epifania sono esterni l'uno all'altro; perché a trittico chiuso non vediamo l'interno e a trittico aperto non l'esterno. Ciascuno è causa dell'altro, ma nessuno dei due viene dopo l'altro; in altri termini rispondono a una logica topologica, non cronologica. Questo è il genere figurativo che cogliamo visualmente in un tutto unitario, proprio come la tavola di un fumetto. Al tempo stesso il trittico è un insieme di episodi isolati; lo spazio complessivo si struttura quindi in un molteplice, corrispondente a luoghi singoli e tempi parziali. È la gerarchia dello spazio e del tempo locale, il cui collegamento · implica il genere narrativo, come la struttura consequenziale da una vignetta all'altra nella stessa tavola di un fumetto.

ELEMENTI E REGOLE DI BASE DEL LINGUAGGIO A FUMETTI

Il fumetto è un sistema comunicativo-espressivo che integra e concatena reciprocamente la rappresentazione iconica (il disegno) con il linguaggio verbale, per raccontare una storia. È una forma di comunicazione antichissima, non peculiare al genere definito "fumetto", come ci insegna l'interessante saggio di M. Butor, *Les mots dans la peinture* (Genève 1969). Esiste infatti tutto un genere di pittura "narrativa", come possiamo vedere in Bosch (fig. 1) o in Bruegel (fig. 2), la cui "lettura" si svolge alla stregua di un'opera a fumetti; analogamente la *Bibbia pauperum* e la Colonna Traiana sono giustamente considerate fumetti *in nuce*.
Dunque, al di sopra della forma di realizzazione finale assunta da un'opera, esiste uno statuto, un insieme di regole e unità elementari, che prendono in carico il sistema-fumetto. Esaminare l'argomento da questo punto di vista ha il vantaggio di focalizzare i possibili temi narrativi, proprio a partire dalle risorse tecniche del mezzo espressivo.
Le unità elementari del fumetto sono:
1. *la vignetta*, come scelta figurativa, legata a· un preciso momento spazio-temporale, di un avvenimento significativo della storia narrata;
2. *il testo*, come "ballon", didascalia o commento "fuori campo".
Il rapporto tra questi elementi-cardine fonda le combinazioni che regolano le possibilità espressive:
3. *la relazione di una vignetta con l'altra*, ovvero la catena consequenziale che rende possibile *fabula* (cioè la "storia" narrata) e intreccio (cioè il "modo" della narrazione, soggetta alle manipolazioni dell'autore; per es. anticipazioni, *flashback* ecc.);
4. *la commistione tra lettura del testo e sintesi figurativa della vignetta*.

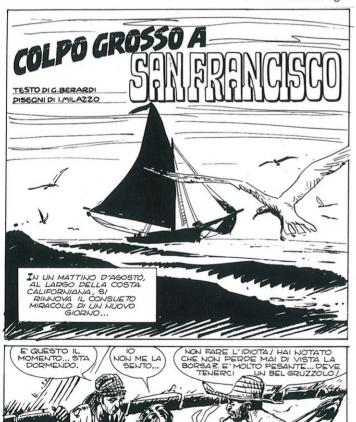
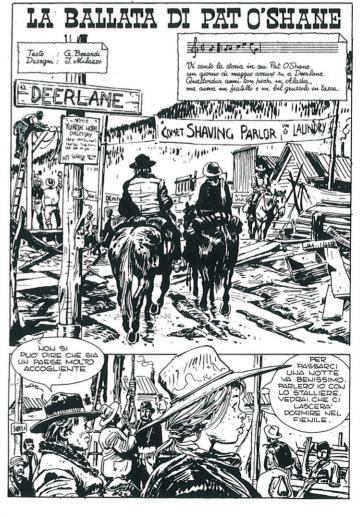
2. Pieter Bruegel detto il Vecchio, *Giochi di fanciulli*, olio su tavola, 1559-60 (l'opera completa e diversi particolari). L'aspetto narrativo sostiene la messa in scena visuale. 84 giochi tradizionali sono raccontati nello stesso luogo, quasi come un catalogo esemplificativo. L'intenzionalità dell'artista di compilare una precisa lista, una descrizione dei molti giochi di fanciulli, trasforma la loro narrazione in un'immagine unitaria, allo stesso modo in cui una grande vignetta d'apertura di un fumetto ci descrive i molteplici aspetti dell'universo che a noi si spiega improvvisamente: congelamento del flusso temporale a favore di una visualizzazione spaziale rilevante e dettagliata.

È la tipica connessione tra "il detto" e "il dire", tra enunciato ed enunciazione, tra parola e immagine. «Parlano da sole», diciamo di alcune immagini, oppure «quest'espressione desta figure lontane», se abbiamo a che fare con una poesia... Questi modi di dire ci ammoniscono che testo e immagine non sono un supplemento reciproco, ma intimamente connessi.
In altrettanti paragrafi, qui di seguito, esamineremo i punti 1, 2, 3, 4, preoccupandoci di non compilare uno schedario, ma di ritrovare tra essi percorsi, intersezioni, sovrapposizioni, ovvero i moventi stessi di ogni narrazione, di tutte le storie.
Guardare la Storia, leggere la Geografia, metamorfizzare parola e immagine sono compiti possibili. Non abbiamo dimenticato il fascino della scrittura egizia e neppure *Voyelles* di Arthur Rimbaud... poco tempo è trascorso.

La vignetta come figurazione di un momento spazio-temporale

La rappresentazione di un momento narrativo presuppone una concatenazione di eventi che si focalizzano in una figura emergente: la vignetta.
Per la sua realizzazione il disegnatore dev'essere in possesso delle competenze grafiche che già abbiamo analizzato, quali l'ideazione dei personaggi, la loro composizione, la distribuzione di luci e ombre, la riproduzione dello spazio, come solitamente lo viviamo: spazio illusoriamente profondo (l'effetto prospettico), ma anche come spazio di scena (ovvero l'inquadratura), che ordina visualmente il punto di vista del lettore.

3. Da "Ken Parker", gennaio 1978, prima tavola di *Colpo grosso a San Francisco*, testo di G. Berardi, disegni di Ivo Milazzo. Questa tavola e le due seguenti, anch'esse iniziali di episodi della fortunata serie "Ken Parker", dimostrano la tecnica "fotografica" del riquadro di apertura. Sono quasi "cartoline illustrate" che descrivono l'ambiente da cui prende avvio l'avventura.

4. Tavola 1 dell'episodio *La ballata di Pat O'Shane*, testo di G.Berardi, disegni di Ivo Milazzo, "Ken Parker", maggio-giugno 1978.

Con queste tecniche il disegnatore può visualizzare un mondo ordinato e credibile, ma proprio così facendo apre una contraddizione tra tempo narrativo e scelta — che si vuole istantanea — di un gesto, di un evento, di un'espressione momentanei.
La singola vignetta, dunque, si articola secondo tre versanti non conclusi:
a) *Il descrittivo*: comporta qualità estetiche; congela il flusso temporale a favore di una visualizzazione spaziale rilevante.
b) *Il discorsivo*: comporta sintesi figurativa; riduce lo spazio a contenitore del flusso temporale della narrazione.
c) *Il continuo*: raccorda qualità estetiche all'informazione discorsiva; semplifica sia l'apprezzamento spaziale sia quello temporale, per favorire il *continuum* della storia.

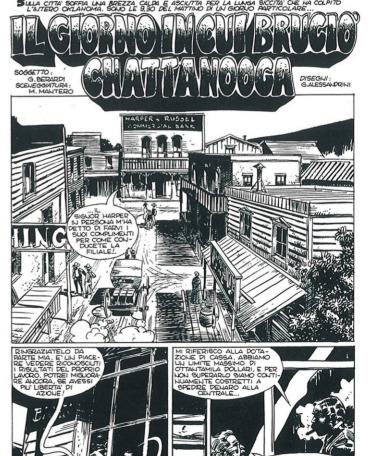
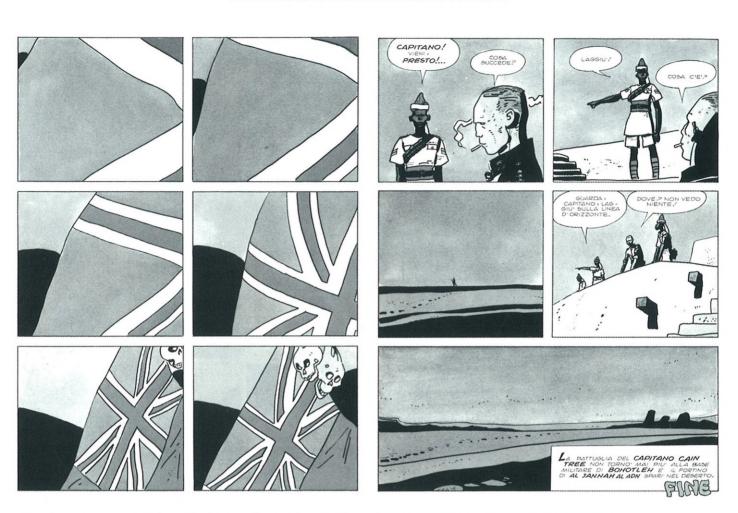
Il descrittivo. Esempio tipico di vignetta descrittiva è l'iniziale, che apre la narrazione. In essa la sistemazione dei personaggi, se presenti, appare naturale, ben collocata e illustrativa dell'ambiente in cui si trovano; è una fotografia dell'universo narrativo (figg. 3, 4, 5). Anche quando il luogo in cui inizia la storia è accidentale, la vignetta, per il solo fatto di essere la prima che il lettore vede, diventa emblematica e significativa. Molti fumetti si aprono con vignette dall'impatto estetico eccezionale; l'omogeneità e la coerenza spaziale è così ricca di dettagli calcolati che quelle tavole potrebbero essere ingrandite per farne *posters* (fig. 6). La scelta che il disegnatore compie all'inizio della storia tra gli elementi da visualizzare condizionerà tutto lo svolgersi narrativo; ci descrive ciò che è significante,

5. Tavola 1 dell'episodio *La regina del Missouri*, testo di G. Berardi, disegni di G. Cianti, "Ken Parker", settembre-ottobre 1979.

6. Copertina di *Sciopero*, "Ken Parker", aprile 1984. Ivo Milazzo, che non ha presentato tutti gli episodi della serie, ha però disegnato tutte le copertine. Questa in figura è una citazione completa del celebre grande quadro *La fiumana* di Pellizza da Volpedo. La veduta panoramica dell'illustrazione (come dell'opera pittorica, veramente enorme) dimostra che l'aspetto descrittivo di un riquadro comporta una coerenza spaziale, aldilà delle dimensioni assolute.

7. Tavola 1 da *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, testo di G. Berardi e M. Mantero, disegni di G. Alessandrini, "Ken Parker", agosto 1979. In questo caso, l'avvio è offerto da un dettaglio quasi insignificante. La "grande" scena d'apertura consueta è rinviata invece alla terza tavola (fig. 8). Il "prologo" intende collocare bruscamente lo sguardo del lettore nel mezzo di un'azione, offrendo gli elementi descrittivi nel corso della narrazione.

contrapponendolo a un'assenza insignificante.
La minuzia del particolare indica una verosimiglianza che intende meravigliare il lettore e riempire lo spazio, a volte eccessivamente, per svuotarlo dal flusso temporale; nulla, dopo, sarà come all'inizio e, se lo sarà, il senso della storia narrata è proprio di confutare questa tesi.
Esistono notevoli eccezioni: alcuni fumetti ben riusciti iniziano con vignette dalle normali connotazioni (a volte neppure più grandi delle seguenti), che visualizzano un dettaglio non del tutto "chiaro", apparentemente insignificante, ma che "cattura" l'attenzione del lettore proprio per la sua indecifrabile neutralità (figg. 7 e 8). È il confine con le caratteristiche del terzo versante ("il continuo"), perché il primo riquadro intende collocare lo sguardo del lettore non all'inizio della "fabula", all'origine dello svolgersi cronologico degli eventi, a partire dai quali la vicenda si dipana, bensì direttamente nell'intreccio... gettarlo bruscamente nella strategia narrativa, *in medias res* dove non c'è un tempo zero, d'inizio, congelato, ma un momento instabile di un fluire nel tempo.
Di conseguenza i caratteri di questa vignetta d'apertura atipica sono al minimo grado estetici e informativi. Non è più grande delle seguenti, non più dettagliata, neppure più "leggibile" di quelle immediatamente successive: è solo un rinvio della grande panoramica d'apertura, dato che il piacere estetico, sempre promesso, verrà mantenuto in seguito, forse con gli interessi.
Concludendo sul "descrittivo", con par-

8. Tavola 3 del citato episodio di "Ken Parker", *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*. Ecco un esempio non "canonico" di narrazione, in cui la scena d'apertura è rimandata di alcune vignette, preceduta da immagini che calano immediatamente il lettore nella storia.

9. (Sopra). Tavole iniziale e finale da *L'uomo della Somalia,* di Hugo Pratt, collana "Un uomo un'avventura", Cepim, Milano 1979. Un grande narratore, Hugo Pratt, contraddice positivamente le regole canoniche del fumetto. La vignetta iniziale, piccola, è un particolare insignificante che acquista valore solo nel prosieguo della narrazione, mentre il riquadro finale mostra un CL con visione piana e parallela al terreno. La contrapposizione è efficace e pertinente, perché la chiusura narrativa ci dice cha dall'ultimo riquadro non potrà accadere più nulla di significativo.

ticolare riferimento al riquadro iniziale, possiamo notare che si lega a un'inquadratura piana, parallela al terreno e con punto di vista ad altezza d'uomo, solitamente in Campo Lungo, tutt'al più con qualche personaggio in Piano Americano (fig. 9). Ciò perché al "descrittivo visuale" si accompagna un imperativo estetico: la composizione equilibrata. Ogni elemento del riquadro è ordinato al tutto, ci permette di apprendere com'è il mondo in cui siamo invitati a entrare... ma ancora non accade alcunché.
Nota finale: il "descrittivo" come vignetta iniziale è del tutto esemplificativo; molti riquadri all'interno di una storia hanno questo valore, se il tema lo consente.

Il discorsivo. Questa disposizione ha come fine la sintesi e l'efficacia. La narrazione è in corso e lo spazio visuale risuona del precedente e del seguente. Il fluire del tempo prevarica lo spazio e condiziona il formato della vignetta, solitamente piccola o in media con le vicine. Esempio tipico sono i riquadri in cui è presente l'esaltazione di un gesto, che suggerisce il movimento, *non con una serie in sequenza*, caso più pertinente al 'continuo'' (fig. 10).
Per porre i suoi personaggi in risalto il

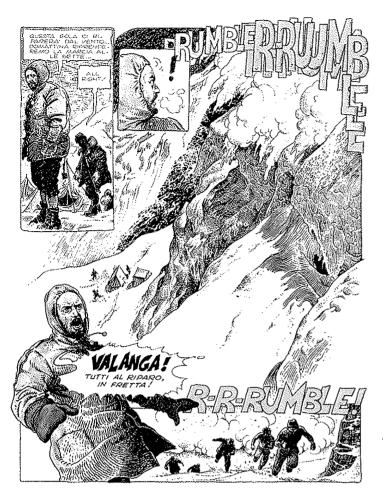
10. Questa illustrazione esagera enormemente il gesto della donna-poliziotto, per esemplificare efficacemente come la riduzione dello spazio del riquadro giochi a favore dell'evidenza del dito che indica. Solitamente questo tipo di vignetta viene "tagliata" a mezzo busto, ma abbiamo preferito distorcere alquanto la prospettiva per ottenere una sintesi stroboscopica.

11. (Sopra). In questo caso la compressione temporale nello spazio limitato del riquadro è fin troppo evidente. La battuta di un personaggio non visibile, sull'auto, non corrisponde al momento della caduta dell'altro in primo piano. Tant'è vero che solitamente si tende a colmare la distanza di tempo tra l'inizio e la fine visualizzando una piccola sequenza all'interno della stessa vignetta, per mostrare con un tratto più leggero i passaggi intermedi che portano al momento conclusivo.

Tav. 36
1 (Vignette 1-2-3 sulla prima striscia). Il braccio sinistro guantato dello sconosciuto spinge Tessa rudemente all'interno. Tessa stupita.
Tessa: Ma...
2 Dettaglio: la mano destra guantata richiude spingendola la porta dietro di sé: CLAC
3 La mano sinistra guantata è premuta sulla bocca di Tessa. La testa di Tessa è premuta contro la parete. Gli occhi di Tessa si allargano stupiti.
Tessa: !
4 (Vignetta 4-5-6 sulla seconda striscia): Dettaglio: la mano destra guantata stringe un coltello.
5 Il viso di Tessa (sempre con la mano sinistra che preme sulla bocca e la tiene inchiodata alla parete) ha una muta smorfia di dolore. (Lo sconosciuto le ha piantato il pugnale in corpo ma noi non vediamo il gesto).
6 Lo sconociuto ritrae il pugnale e lascia libera Tessa di cadere in avanti.
7 (Vignette 7-8-9 sull'ultima striscia). Solo il telefono in scena, posato sul tavolo del salotto.
8 Dettaglio: la mano guantata compone un numero.
9 Di spalle lo sconosciuto, in PPP. Bavero alzato, telefono all'orecchio.
Sconosciuto: Roger Brand?...

disegnatore non si accontenterà di esagerare un poco le loro proporzioni, le forme rigorosamente definite; dovrà pure enfatizzare il gesto, marcare notevolmente la loro personalità e le emozioni che li percorrono.
Così spesso è necessario far avanzare qualche atteggiamento, qualche gesto della persona per amplificarne l'azione, drammatica o comica che sia (fig. 11).
Di conseguenza la vignetta, costante in dimensione, sarà ben riempita dalla tensione del personaggio o dell'avvenimento; lo spazio utile si restringe, perché non esistono più pieni e vuoti, né "tempi morti".
Insomma, la selezione che il disegnatore opera nel "discorsivo" è di amplificare, esaltare, evidenziare il gesto in un tempo significativo, contraendo lo spazio alle sue esigenze. Lo abbiamo già notato: il linguaggio del fumetto è prevalentemente "ellittico", intendendo con questo termine l'omissione di uno o più elementi del discorso logico.
Esistono punti di contatto tra il "discorsivo" e il "descrittivo"? Rari, ma esistono. La *suspense*, letteralmente "incertezza" ne è la prova.
Questo genere funziona perfettamente se il lettore è ben informato del pericolo che il personaggio subisce (meglio se quest'ultimo ne è all'oscuro) e se la minaccia dura parecchio nel tempo. Il lettore dovrà, quindi, essere messo in condizione di vedere ciò che sta accadendo, o che accadrà; l'ambiente e i dettagli che suggeriscono il pericolo saranno descritti con cura, ma, nel contempo, esaltati per il loro valore simbolico (fig. 12).
Al momento topico del crescendo insostenibile la vignetta "chiave" non sarà né più grande né più piccola delle altre, non più descrittiva, neppure più ricca di particolari, neanche maggiormente "velocizzata" rispetto alle precedenti... solo più "ellittica", una promessa di un avvenire terribile e oscuro. Lo spazio del riquadro si trasforma, il tempo fluisce, ma entrambi in maniera catastrofica; ogni aspetto visuale del riquadro descrive un momento del discorso narrativo come un punto di "non ritorno". Grazie Hitchkock.
Questo tipo di vignetta, la saliente dall'effetto *suspence*, è quindi descrittiva, ma priva di ridondanza, discorsiva e pur tuttavia esente da tempi morti; visualmente suggerisce al lettore un'accelerazione narrativa.

Il "continuo". Quasi sempre implica una sequenza e per questo motivo ana-

12. Come esempio di *suspense* presentiamo una tavola di straordinaria efficacia, tratta da *Omicidio al Central Park*, "Nick Raider" n. 5, Bonelli Ed. I disegni sono di Ivo Milazzo e la perfetta sceneggiatura, che alleghiamo, è di Claudio Nizzi.
Da notare come tutte le vignette siano di uguali dimensioni.
La scena è un susseguirsi di dettagli che per importanza si equivalgono, eppure si coglie un'estrema tensione tra il polo discorsivo, cioè tra la sintesi figurativa che riduce lo spazio, dilatando il tempo nella *suspense* (il viso della donna che progressivamente occupa la vignetta) e il descrittivo che comporta qualità estetiche e simboliche, come il coltello, la mano guantata, il telefono, etc.

lizzeremo meglio più avanti questa possibilità del fumetto. Qualche eccezione di "continuo" in una singola vignetta è possibile... esistono sempre eccezioni; è quasi una regola.
Un singolo, grande riquadro può essere "continuo" ad altri per il semplice motivo che il primo ne contiene altri minori.
Questa disposizione, molto in uso nel recente fumetto nordamericano, ha il grande merito di dettagliare la visione senza usare la sequenza e neppure appesantire il riquadro principale in una serie di particolari e azioni stucchevoli.
Ovviamente la scansione dei piani delle vignette corrisponde a tempi e spazi diversi. Solitamente il riquadro più grande, di sfondo, è "descrittivo" e mostra l'ambiente completo a un tempo determinato, iniziale o finale rispetto all'azione che si svolge. I riquadri interni, necessariamente minori in estensione, continuano la visualizzazione di ciò che avviene in seguito o anticipano il grande allestimento finale, di solito sorprendente (figg. 13 e 14).
Tuttavia esiste anche la possibilità di commistione del "continuo" con il "discorsivo" in una sola vignetta: la compressione temporale in uno spazio unitario, che in questo modo si accelera naturalmente. Dato che il senso di lettura di un fumetto è per convenzione da sinistra a destra, collochiamo la zona iniziale, il tempo 1 a sinistra, mentre il tempo successivo, T 2, lo immaginiamo a destra. La causa di un evento principierà, quindi, a sinistra dello sguardo del lettore e l'effetto si manifesterà a destra. Si tratta ora di porre in "continuo", a volte proprio per mezzo del "discorso" dei personaggi, la causa con l'effetto nello spazio unico di un riquadro (fig. 15).
Ovviamente, se il "continuo" in causa-effetto è troppo accelerato, può disturbare la lettura, perché la convenzione principe del linguaggio a fumetti è che la vignetta rappresenta un luogo preciso, fissato a un tempo stabilito. Le eccezioni costituiscono il grado di partecipazione creativa che ogni linguaggio consente.

Il testo

Qui intendiamo con "testo" *tutto ciò che non è propriamente iconico*, indicativo di uno sguardo "reale" (cioè il disegno che rappresenta e costruisce l'universo visuale), ma *che conserva una pur minima traccia iconica nel messaggio linguistico*.

13. Tavole di Milo Manara, da *L'uomo delle nevi*, Cepim, Milano 1978. I piccoli riquadri interni alla grande scena d'insieme (nella tav. a sinistra) focalizzano il comportamento e la reazione del personaggio negli istanti immediatamente precedenti l'evento apocalittico che domina la scena. Nella tav. a destra i piccoli riquadri sintetizzano dal punto di vista del protagonista le fasi drammatiche della valanga, dilatando e rallentando artificiosamente il tempo brevissimo dell'evento.

14. Tavole tratte da "All American Comics" n. 1, agosto 1989, primo episodio di *The Shadow*, scritto e disegnato da Howard Chaykin, copyright DC Comics, NYC.
In questo caso le vignette più piccole precedono la grande e agghiacciante scena finale. L'autore è stato costretto a suddividerla in due riquadri contigui sia per la rilevanza del luogo, sia anche per enfatizzare la conclusione drammatica.

15. In quanto a risorse tecnico-narrative il miglior fumetto italiano non è secondo a nessuno. È il caso di "Dylan Dog". In figura un esempio tratto dall'episodio *Attraverso lo specchio*, n. 10 della serie, luglio 1987, testo di T. Sclavi, disegni di G. Casertano. In questo caso il "continuo" dei riquadri minori si riassume in uno spazio e un tempo unitari. Causa ed effetto diventano immediatamente coincidenti e, pur mantenendo il senso tradizionale della "lettura" sinistra-destra, proiettano lo spettatore nella dimensione "horror". Possiamo notare che, a differenza di quanto evidenziato nella fig. 12, qui si verifica la prevalenza del "continuo" sul "discorsivo" e non il contrario; lì, infatti, la visualizzazione tende inevitabilmente alla sequenza, alla suddivisione dello spazio in settori parziali, pur mantenendo in sostanza unità di tempo e luogo.

Più semplicemente possiamo dire che la parte testuale di un fumetto è simile agli antichi pittogrammi. Questi sono precedenti alla messa a punto della scrittura fonetica, sistema comunicativo che trascrive gli elementi sonori che compongono la parola, la quale, a sua volta, rimanda all'immagine mentale di ciò a cui si riferisce. La qualità del pittogramma è di conservare e rappresentare graficamente alcuni caratteri visuali o simbolici dell'oggetto da comunicare.

Il testo così inteso può venir classificato nel seguente modo:

Testo
- a) balloon (o nuvoletta)
- b) grafema (o traccia grafica che a volte fa prevalere il carattere della parola, altre il disegno)
- c) onomatopea (o scritta di valore grafico o fonetico)

Il "balloon". È la convenzione più intima e universalmente accettata del fumetto; integra nel disegno lo spazio destinato alle parole del dialogo.

In pratica indica chi parla; e raccoglie in una zona, il più delle volte ben delimitata, la frase proferita.

Ha un precedente illustre nel *phylakterion* greco, che significa "amuleto" (un piccolo contenitore che con una benda si fissava alla testa, in cui gli ebrei tenevano gli scritti delle preghiere) e forse proprio per questo motivo collega direttamente il contenuto, la frase pronunciata, al personaggio per mezzo di un contenitore, ovvero mediante la linea di contorno.

La forma e il segno che definiscono il balloon son i più vari: quadrati, rettangolari, circolari, sinusoidali, frastagliati, triangolari, dal contorno deciso, forte, incerto, spontaneo, eseguito con la riga, con il normografo, a mano libera, con i trasferibili... a volte sono del tutto inesistenti. In questa pagina e nella seguente ne diamo una breve scelta (fig. 16).

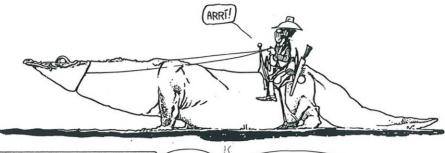
Ci sembra proprio inutile trattare dell'esecuzione del "balloon", perché ogni disegnatore dovrebbe trovare il giusto equilibrio, il punto d'accordo tra disegno e zona che contiene lo scritto. Ciò che possiamo notare è che l'occhio del lettore coglie in maniera unitaria quel che è contenuto nella vignetta, cosicché un'armonia visuale tra il balloon e la parte "iconica" è sempre gradevole e auspicabile.

Più interessante è osservare le regole d'organizzazione del balloon, che sono: la collocazione spaziale, la nozione temporale, la dimensione formale.

Spazio. Per collocazione spaziale (del balloon) intendiamo la zona in cui è posizionato rispetto all'area complessiva del riquadro.

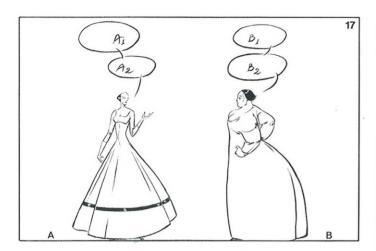
Solitamente il primo personaggio che parla vincola il suo balloon in alto a sinistra; di conseguenza gli altri sono a destra.

Se più battute sono previste, si segue la collocazione "a scalare": in aggiunta alla priorità della sinistra sulla destra

16. In questa serie di vignette e in quella della pagina seguente è interessante notare come la linea di contorno della "nuvoletta" sia poco appariscente e, pur amalgamandosi con grazia al disegno, mantiene la grafia personale dell'autore. In questa circostanza non elenchiamo le fonti di provenienza, perché tutte facilmente attribuibili a famosi autori e anche per lasciare al lettore il compito di riconoscere il proprio eroe preferito.

si immagina un asse verticale iniziante dallo sfondo più lontano (la parte superiore della vignetta) che si avvicina alla figura parlante, su cui mediamente sono disposti i balloon seguenti. Più facile farlo che dirlo (fig. 17).

Tempo. Se la collocazione spaziale (del balloon) indica il momento della battuta, è possibile inferire una cronologia. La nozione temporale di ciò che proferisce un personaggio è visualizzata dal fatto che le ultime frasi vogliono sovrapporsi alle prime, come quando, per correggere certi errori di scrittura sui moderni personal computer, dobbiamo soltanto ''scrivere sopra'' al precedente testo. Spesso anche la nuvoletta risente di questo fenomeno: una piccola parte dell'area del balloon successivo entra, proprio cancellando il contorno, in quello che logicamente risulta antecedente (fig. 18).
In fondo è lo stesso dispositivo di successione delle vignette; l'ultima cronologicamente vista dal lettore completa e sostituisce ciò che è precedentemente avvenuto.

Forma. La funzione del balloon di demarcare il messaggio linguistico rispetto al disegno risiede nella sua linea di contorno. Questa linea, tratto comunque visuale, non verbale, può risentire dell'azione o dello stato d'animo dei personaggi.
La nuvoletta eseguita con regolarità in ogni sua parte ci suggerisce un dialogo pacato, foneticamente ''normale''; ciò che esce dalla norma ha ripercussioni anche sulla traccia grafica del balloon. Ad esempio, per indicare una forte esclamazione, un grido, una parola emblematica proferita ad alta voce, il balloon segue la convenzione di visualizzare il tono vocale, spezzandosi, frastagliandosi o marcando ulteriormente il suo spessore (fig. 19). Così la diversità di significato condiziona la diversità del significante, della traccia grafica che lo visualizza. La più ''naturale'' delle variazioni formali del balloon è l'espressione di una frase pensata e non proferita: la freccia che raccorda la nuvoletta al personaggio si spezza, rapprendendosi in piccole bolle, solitamente tre, che rappresentano visualmente un'espansione mentale allo stato nascente (fig. 20). Anche in questo caso la forma ''naturalizza'' un significato. Qualche volta il balloon può essere del tutto assente e la scritta ''galleggia'' al di sopra della testa del nostro eroe, senza linea di contorno. È un genere poco usato in una narrazione ricca e complessa; comunque, quando avviene, si tende a conformare la scritta in un ''blocchetto'' ben centrato, inconfondibile per posizione, e solo nei casi in cui il soggetto parlante sia univoco (fig. 21).

Il grafema. È una traccia grafica, visuale quindi, che talvolta enfatizza il carattere della parola, talaltra usa il valore di un piccolo disegno come messaggio linguistico.
In sostanza è un pittogramma tipicamente convenzionale del fumetto.
Rispetto all'onomatopea (vedi avanti), possiamo dire che il grafema si caratterizza perché non è collegato direttamente (o del tutto in maniera occasionale) alla bocca del personaggio. Per esempio, il suono ''smack'', che in inglese significa ''schioccare un bacio'', è prevalentemente posto tra due innamorati, ma non contornato da un balloon ed anche la grafia del verbo assume toni aggraziati, nient'affatto spigolosi. Un bacio ''spigoloso'' esiste solo

17. (In alto). La donna A, anche formalmente simile alla lettera, è inequivocabilmente il primo soggetto parlante, a cui segue la replica e la controreplica di B.

18. (A lato). I balloons in 1, 2, 3, 4 mostrano un dialogo serrato tra le due figure. 1 è il balloon cronologicamente più remoto e 4 il conclusivo.

19. Le due vignette a lato e quella centrale sono tratte da "Nick Raider" n. 6, *Il caso Geronimo*, disegni di Bruno Ramella su testo di Claudio Nizzi. In esse il balloon ha la funzione di vero e proprio "strillo" per indicare un tono di voce più elevato. Per questo motivo nella vignetta in basso è visibile una commistione di due tipi di contorno.

20. La sequenza presentata in queste ultime tre vignette (anch'esse da "Nick Raider" n. 6, disegni di Ramella) è una visualizzazione classica delle riflessioni del personaggio. Interessante è notare come i suoi pensieri si adattino appieno all'inquadratura sempre più ravvicinata.

come metafora dei poeti, ma anch'essi, quando baciano, non scrivono poesie. Dimostrazione del grafema-bacio: il linguaggio del fumetto — potremo dire anche la poesia — spesso sostituisce "smack" con il disegnino di un cuore pulsante.
È dunque un'intrusione visuale nel linguaggio verbale, proprio una sineddoche grafica che ci mostra l'immaginazione degli innamorati.
Il piccolo scarabocchio del cuore condiziona tutta la scena; se al suo posto ci fossero due pugnali incrociati, non sarebbe vero amore, ma prevaricazione. Anche questo è il fascino della narrazione a fumetti, perché nella realtà decifrare i segnali dell'amore è assai più complicato.

Esistono alcuni grafemi più sottili, sottonotati per la loro spontaneità e naturalezza ideale. Sono le convenzioni cinetiche che intendono marcare l'illusione del movimento. Si tratta di linearità che indicano il percorso di un corpo suggerendone lo spostamento; alludono alla visione dello stato iniziale trattenuta sulla retina da parte dell'osservatore (fig. 22).
I grafemi non derivano direttamente dal linguaggio verbale, poiché la loro prevalenza grafica è indiscutibile e, purtuttavia, nella convenzione dei "comics" hanno un consolidato valore metonimico (la figura retorica della metonimia si realizza quando — verbalmente o per immagini — esprimiamo una cosa o un'azione per mezzo di un termine che

21. La tecnica del balloon mancante è spesso usata nelle vignette o nelle strisce satiriche. In questa di Jules Feiffer, apparsa sul "Corriere della Sera" il 30/8/1989, è del tutto assente anche il riquadro; tuttavia la perfetta impaginazione del personaggio su piani diversi e lo "script" ben ordinato presentano una chiara leggibilità.

ne significa un'altra, ma in stretta relazione: la causa per l'effetto, il contenente per il contenuto, la materia per l'oggetto etc.); tale valore metonimico è ormai universalmente omologato, al punto da essere diventato un elemento ipercodificato.
Questi grafemi ci suggeriscono una realtà tutta dinamica, tant'è vero che le linee "di movimento" tendono a cancellare lo sfondo sottostante. Talvolta anche la "grande" pittura si è occupata di questo aspetto visuale: valga per tutti l'esempio del Futurismo italiano, in particolare V. Boccioni, C. Carrà e G. Balla, che tentarono la rappresentazione del movimento come compenetrazione spazio-temporale, a differenza del Cubismo, le cui intenzioni erano di figurare un oggetto sotto diversi punti di vista (fig. 23).

L'onomatopea. È un genere di scrittura la cui fonetica si esprime anche graficamente e viene collegata direttamente al parlante.
Caratteristico dell'onomatopea è, quindi, di voler suggerire plasticamente le risonanze acustiche di una frase, di un rumore, di un'azione, individuando con certezza anche l'emittente sonora.
Interessante è notare il valore delle vocali.
Rimbaud sapeva: *O* blu, *U* verde, suoni grevi, concavi, infossati, profondi, come il lontano blu della notte... *OUF, OH, PUF*.
I, rossa metallica, squillante, aguzza... ferisce e il rosso sangue sgorga... *DING, IIIH, ZIP, KISS*.
A, nera, *E* bianca, contrastanti, opposte, prive di colore, solo tonali, il suono stesso che si modula dal grido al soffocamento... *AIEE*; dallo smorzato al richiamo *EIA, EIA*... secondo i casi.
Inoltre l'onomatopea diventa immagine, se si ingigantisce la grafia delle lettere; è parola che marca il suo carattere visivo e suggerisce un crescendo proprio moltiplicando le vocali. *BOUM* è petardo, *BOOOOM* scoppio. Esiste un unico caso, molto curiso, di moltiplicazione onomatopeica di consonante, la lettera che conclude l'alfabeto, *Z*, con notevole cambio di significato se ripetuta più volte o presa singolarmente. Speriamo che l'ultima onomatopea che si accompagna alla lettura di queste pagine sia *ZZZZZZ*, che significa suono sibilante, una scia che progredisce e continua, e non una *Z* isolata (fig. 24).

LA RELAZIONE DI UNA VIGNETTA CON L'ALTRA

Tradizionalmente, lo scopo della successione da una vignetta all'altra è di elaborare una coesione spazio-temporale (congiuntiva o disgiuntiva), che permette al lettore di rappresentare un mondo *fictional*, caratterizzato da un insieme di proprietà fisiche, di personaggi e di eventi, immaginati dall'autore per divertimento del lettore e suo.
In questo paragrafo esamineremo il raccordo minimo, la successione di due vignette, che consente al lettore l'apprezzamento della vicenda narrata, sulla base di segnalazioni convenzionali.
Lo sviluppo successivo, la grande catena consequenziale che è struttura del racconto, sarà esposto più avanti, in quanto operazione ultima di combinazione e giustapposizione di spazi (le vignette), complicata dalla dimensione temporale. Quest'ultimo aspetto, che richiede la cooperazione attiva del lettore per riempire lacune informazionali, dedurre probabili cause da effetti, valutare rimedi e citazioni, è molto simile alla tecnica del montaggio cinematografico.
Ora — vizio e virtù del fumetto — una differenza con "l'arte nuova" è palese: il cinema imita analogicamente il fluire del tempo con la proiezione di immagini più o meno velocizzate, mentre il fumetto tenta una coesione spazio-tem-

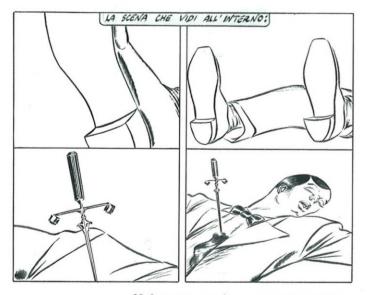
22. Ovviamente le linee del movimento saranno usate per le scene d'azione e avranno un andamento decisamente arrotondato. Infatti il gesto che le guida deve mostrare velocità e coerenza: caratteristiche di ogni linea curva. Questa pagina è tratta da una storia di "Martin Mystère Special", *Il segreto della grande piramide*, testo di A. Castelli, disegni di G. Alessandrini, Bonelli Ed.

porale che è giustapposizione di riquadri. Certo, l'ultima vignetta scalza la precedente, ma non l'annulla mai totalmente, soltanto *ne prende le distanze*. Ciò che è importante nel fumetto è questa "distanza", lo spazio bianco tra i riquadri (o comunque la zona neutra che separa il prima e il dopo, il vicino dal lontano), su cui si fonda il suo linguaggio tipicamente ellittico.
Così la relazione tra vignetta e vignetta è il germe da cui scaturisce il processo di significazione. Questa coesione, che non sempre ha valore di consequenzialità, si esplica secondo tre processi, in base ai quali può essere: *congiuntiva, disgiuntiva, sospensiva*.
Sono i modi di alterazione "drammatica" dello stato di quiete iniziale, con cui lo specifico tema narrativo materializza il discorso globale. Vediamoli.

Relazione congiuntiva. Lo spazio bianco, o la zona neutra, tra due vignette non presenta alcuno iato catastrofico spazio-temporale. La seconda vignetta è un prolungamento della prima solo per esigenze compositive-narrative. Tra le due non è presente alcun "cartiglio" (breve didascalia riquadrata, del tipo «Facciamo un salto avanti», cioè un *flash-forward* o anticipazione del futuro, e neppure «... Un passo indietro», tipico *flash-back* o ritorno al passato, ma neanche «Mentre ciò sta avvenendo...», che indica un'azione parallela, sincrona, ma lontana dal luogo eletto per lo svolgimento dell'azione principe).
La relazione congiuntiva suddivide, per esigenze di sintassi locutoria, cioè di chiarezza compositiva, il momento di lettura, facendo seguire al primo passo il secondo, senza scandire in un intreccio strategico gli iati spazio-temporali.
Solitamente la relazione congiuntiva nel fumetto è un passaggio forzato quando:
A) il dialogo è eccessivo e quindi (fig. 25) viene "spezzato" in più momenti.
B) La narrazione implica la messa in scena di "istanti che contano", pertinenti al catalogo visuale che il protagonista vede o di cui il lettore dev'essere a conoscenza (fig. 26).
Esempio emblematico è lo sguardo dell'investigatore che censisce gli indizi sul luogo del delitto.
I riquadri (a dire il vero solitamente più di due) sono altrettanti segnali che congiungono le rispettive "messe a fuoco", da parte del protagonista, dello stesso luogo in uno stesso momento.
C) La scena iniziale, la prima vignetta,

23. (In alto a destra). Lo studio per il quadro *Bambina che corre sul balcone*, di G. Balla, visualizza lo spostamento del soggetto per mezzo di una segmentazione dello spostamento fisico del corpo. È un tentativo di rappresentare il movimento, mostrandone la simultaneità del percorso; ovvero lo spazio trattiene e presenta le tracce della successione temporale.

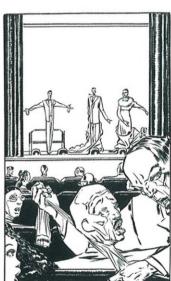
24. (Al centro). Il fatto che una Z singola, nel fumetto, sia onomatopea del sonno, è un fenomeno curioso di cui non sappiamo dare una spiegazione plausibile. Strana convenzione che non pare riconducibile né a un valore fonetico né a una pur lontana visualizzazione grafica.

25. È evidente che la seconda vignetta si collega direttamente alla precedente. Anche i puntini di sospensione che spezzano le didascalie-riflessione del personaggio le raccordano entrambe in un'unica scena. Inoltre la seconda presenta un dettaglio "zoomato" della prima, per evidenziare il momento in cui la mano sospinge la porta e marcare visualmente il senso dell'ultima frase.

26. In questo caso le due vignette sono suddivise a metà solo per richiamare lo sguardo del protagonista che mette a fuoco la scena. Il senso di "lettura" è, comunque, continuo da sinistra a destra in maniera inequivocabile sia per il cartiglio di raccordo, sia per l'apertura del campo visivo sui particolari della prima vignetta.

richiede una spiegazione verbale, che avviene nella seconda (fig. 27).
Anche in questo caso il tempo è "sospeso" e l'unità del luogo appare indiscutibile. Marlowe, il protagonista, ha capito che l'assassina è la *dark lady*, perché ha notato nella mano della vittima una giarrettiera, sicuramente strappata alla "sfasciafamiglie" di turno. L'investigatore la inchioda alle sue responsabilità.
D) Sorpresa finale: il campo visivo dell'ultima vignetta "spiega" i dialoghi della precedente. È ancora una relazione congiuntiva, perché il tempo trascorso non ha una reale funzione narrativa né presenta bruschi scarti e il luogo d'azione è sempre il medesimo; solo per "licenza" della *gag* finale la scena si apre un poco.
Siamo infatti in un teatro *off* di Broadway, Philip Marlowe è Agatha Christie travestita, la *dark lady* Raymond Chandler e la vittima non è affatto morta, ma un venditore di lingerie che passava per caso (fig. 28).
Ovviamente l'assassino è il maggiordomo che sta strozzando gli spettatori con una calza di seta.
Tutto ciò è possibile (la relazione congiuntiva intendiamo) poiché la vignetta è una simbiosi di testo e disegno, la cui direzione di "lettura" è convenzionalmente stabilita dalle rispettive marche significative.
La relazione A (testo 1-testo 2) è privilegiata grazie al fatto che in t1 ci sono tutti i presupposti di una continuazione, forse una conclusione in t2. In questo caso è il disegno che assume la funzione di "testo" didascalico.
La relazione B (disegno 1-disegno 2) si fonda unicamente su una giustapposizione di immagini, dato che il testo vero e proprio risulta assente.
La congiunzione è forzata e univoca.
La relazione C (disegno 1-testo 2) si presenta apparentemente come la sola possibile; in realtà non lo è, anche se la riconosciamo come decisamente vincolante. Infatti, se il disegno è accattivante, il più delle volte il nostro occhio "scappa" dal disegno 1 al disegno 2, sperando di appropriarsi di una più soddifacente chiave di "lettura".
La direzione corretta è, invece, disegno

1-testo 2-disegno 2, perché la spiegazione del d1 risiede in t2, mentre d2 è solo riassuntivo dell'immagine precedente. Dell'ultima relazione congiuntiva, testo 1—disegno 2, tralasciamo di parlarne, per non instillare nel lettore l'onomatopea *Z* (quella isolata!).

Relazione disgiuntiva. Anche tra due sole vignette è molto complessa e meriterebbe un approfondimento più esteso. Tentiamo di semplificare.
Due grandi famiglie di disgiunzioni sono possibili: *disgiunzione totale* (o narrativa), *disgiunzione settoriale* (o procedurale).
La *disgiunzione totale* è regolata dalla struttura dell'intreccio e solitamente le due vignette sono separate da un cartiglio o da un'evidenza del tipo «Qualche anno dopo», «Nel frattempo, su Antares...», oppure «In questo stesso luogo e nello stesso momento, ma nell'ottava dimensione...».
La frattura e il cambio di scena tra i due riquadri è quasi indipendente dalle intenzioni dell'autore-disegnatore, e da attribuire prevalentemente allo sceneggiatore.
La disgiunzione totale è quindi un brusco iato spazio-temporale, non consequenziale, il cui collegamento logico risiede solo nell'intreccio della storia (fig. 29). Visualmente ciò comporta il cambio del formato della vignetta, un diverso punto di vista, a volte anche il cambiamento di pagina (si tende infatti a raggruppare le vignette di una sequenza narrativa in maniera unitaria, per chiudere il "passo" al piede della tavola e creare anche una piccola sorpresa quando il lettore volta pagina).
La disgiunzione settoriale è invece *di procedura*, vale a dire riguarda il metodo pratico che l'autore-sceneggiatore mette in gioco, anche intuitivamente e in maniera empirica, per emettere, costruire, distinguere, precisare, evidenziare un fraseggio visuale e narrativo latente nel linguaggio consequenziale del fumetto.
Immaginiamo ora una disgiunzione procedurale tra due vignette imperniate sul tema della sorpresa, particolarmente adatta al nostro scopo dimostrativo, perché implica un'illusione-menzogna ini-

27. Malgrado la diversa positura della figura femminile della prima vignetta rispetto alla seconda, entrambe si congiungono coerentemente con un minimo scarto cronologico: soltanto il tempo che necessita alla donna di alzarsi. Del resto questa variazione ha uno scarso valore narrativo; più che altro serve a dinamizzare la composizione per non annoiare l'occhio del lettore, mentre la spiegazione verbale dell'investigatore è una logica conseguenza di quanto appare nel primo riquadro.

28. In quest'ultima coppia di vignette possiamo notare che la chiave di "lettura" risiede proprio nell'ultima, completamente muta. Nella prima, a sinistra, il rapporto tra testo e disegno è contemporaneamente sostegno e rinvio. Sostegno reciproco, poiché il disegno tenta di spiegare il testo, in se stesso alquanto indecifrabile e viceversa; rinvio, in quanto la spiegazione parziale di questo riquadro non conclude la vicenda, bensì promette una rivelazione ben più esplicativa.
Ciò avviene nell'ultima vignetta, che svela all'occhio del lettore il luogo in cui si svolge la scena e il ruolo dei personaggi. Ovviamente la figura del maggiordomo che strozza uno spettatore è del tutto inessenziale alla narrazione e gratuita. Ma ci si lasci passare la licenza, ironicamente allusiva, del resto, allo stereotipo che vuole spesso che l'assassino sia il maggiordomo.

29. Tavole 72 e 73 di "Dylan Dog", speciale n. 2, *Gli orrori di Altroquando*, luglio 1988, testo di T. Scalvi, disegni di A. Micheluzzi. La disgiunzione totale tra l'ultima vignetta della tavola 72 e la prima della tavola 73 è un tipico esempio di iato narrativo, tanto evidente che non abbisogna di una pur minima didascalia. Lo svolgersi dell'azione termina al piede della prima tavola, per "saltare", nella successiva, in una dimensione parallela, con una disgiunzione che è parte integrante dell'intreccio dell'intera vicenda.

ziale, ben disgiunta dalla rivelazione-verità finale.
Se da un lato fissiamo alcuni vincoli narrativo-visuali e li relazioniamo con la coppia oppositiva *illusione - rivelazione*, otteniamo la seguente griglia:

SORPRESA	**1° RIQUADRO *Illusione***	**2° RIQUADRO *Rivelazione***
Spazio		
Tempo		
Oggettivo (sguardo della narrazione)		
Soggettivo (sguardo del personaggio o del lettore che con lui si identifichi)		

È chiaro che la sola relazione significativa si ottiene quando nel primo riquadro c'è almeno un elemento positivo, cioè la presenza (+) di un'illusione spaziale, temporale, oggettiva o soggettiva, che appaia nel secondo riquadro disgiunta, elisa, sbugiardata come minimo, dalla presenza (+) della rivelazione successiva.
Le combinazioni possono essere quindi riassunte nei seguenti schemi (i primi e gli ultimi delle numerose possibili combinazioni):

A (fig. 30)	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	—	—
Oggettivo	—	—
Soggettivo	—	—

B	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	—	—
Tempo	+	+
Oggettivo	—	—
Soggettivo	—	—

C	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	—
Tempo	—	+
Oggettivo	—	—
Soggettivo	—	—

30. (In alto). Esemplificazione dello schema A. La disgiunzione settoriale riguarda un fraseggio narrativo molto più breve e localizzato della totale, cosicché molte strisce singole sono costruite secondo questa tecnica. Qui proviamo con due sole vignette a evidenziare il linguaggio consequenziale del fumetto, mantenendo il vincolo di illusione spaziale nella prima, per svelarlo con una forte disgiunzione nella seconda.

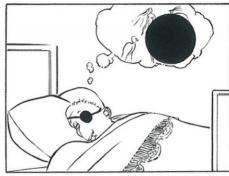
31. (Sotto). Esemplificazione dello schema H. La disgiunzione settoriale tra le vignette contrappone lo sguardo della narrazione, ristretto nel primo riquadro e ampio nel secondo, per costruire una piccola sorpresa-rivelazione. La battuta del balloon sottolinea il fluire del tempo in uno spazio comicamente illusorio. Si noti come la disgiunzione settoriale tra le vignette sia in grado di evidenziare un fraseggio narrativo pur minimo, ma significativo.

32. (Sotto). Esemplificazione dello schema M. La relazione tra le vignette è visualizzata dalla disgiunzione sguardo-pensiero del personaggio Van Gogh (prima vignetta) *vs* sguardo oggettivo della narrazione, nella seconda. Ovviamente la contrapposizione è solo parziale, perché lo sguardo del lettore è presente in ogni vignetta, anche nella prima; tuttavia la rappresentazione del pensiero di Van Gogh è fortemente rilevante per la collocazione sia spaziale, sia temporale nel primo riquadro. Nel secondo tutto ciò viene contraddetto da una tragica sorpresa.

D	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	—
Tempo	—	—
Oggettivo	—	+
Soggettivo	—	—

E	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	+	—
Oggettivo	—	—
Soggettivo	—	—

F	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	+	—
Oggettivo	+	—
Soggettivo	—	—

G	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	—	+
Oggettivo	—	—
Soggettivo	—	—

H (fig. 31)	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	—	+
Oggettivo	—	+
Soggettivo	—	—

I	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	+	+
Oggettivo	+	+
Soggettivo	—	+

L	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	+	+
Oggettivo	+	+
Soggettivo	+	—

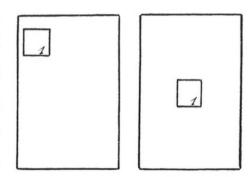
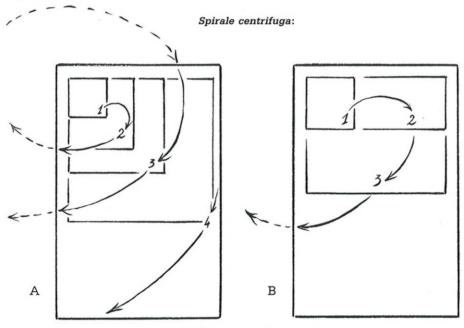
M (fig. 32)	***Illusione***	***Rivelazione***
Spazio	+	+
Tempo	+	+
Oggettivo	+	+
Soggettivo	+	+

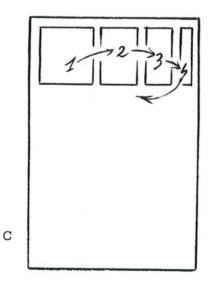
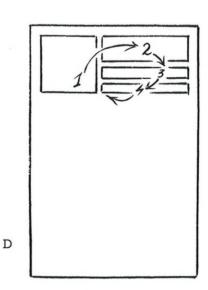
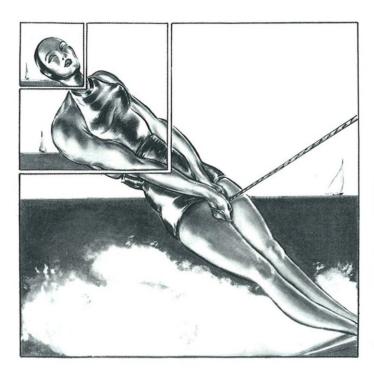
33. Questa tavola, tratta dalla prima avventura di Valentina, apparsa nel 1965 e ristampata in "Nostralinus" del febbraio 1973, Milano Libri Edizioni, è un ottimo esempio della magistrale tecnica espressiva di Guido Crepax. La relazione tra le vignette più grandi, nella zona alta della pagina, e le più piccole, in basso, dettaglia l'apprezzamento della scansione temporale in una visione globale, che abbraccia sulla superficie della pagina sia il "prima", sia il "dopo". Malgrado la numerazione progressiva dei giri compiuti dall'autovettura, la visione che Crepax propone è talmente densa di particolari che sospende la consequenzialità delle vignette a un livello psicologico quasi atemporale.

34. Tavola di F. Miller, da *The dark Knight*, "Corto Maltese", febbraio 1989. Sebbene le intenzioni narrative di Miller siano quasi contrastanti con quelle di Crepax nella tavola precedente, la medesima cifra stilistica si presta a velocizzare la narrazione, piuttosto che a sospenderla. Dopo l'iniziale CL di presentazione, questa accelerazione comporta un restringimento del 2° e 3° riquadro, nei quali l'azione si frammenta in una rapida successione di istanti pregnanti di movimento "sotto tensione", fino a esplodere nell'ultima vignetta panoramica. Interessante l'uso del cartiglio, che spezza le riflessioni di Batman in una temporalità vissuta a scatti consequenziali, quasi piccolissime vignette, in cui il testo è espresso secondo un *criterio di rilevanza*.

Relazione sospensiva. Non ha nulla a che vedere con la congiuntiva, perché la relazione sospensiva tra due vignette è uno iato tecnico-visuale; in altri termini, i riquadri sono collegati solo da un espediente grafico.
Questa possibilità è sostenuta dal fatto che il collegamento di una vignetta con la successiva può essere logico, secondo il "plot" narrativo, o arbitrario, perché esso stesso è un elemento della messa in scena visuale.
La giustapposizione dei riquadri "sospende", dunque, la narrazione vera e propria, per ridimensionarsi in simultanea sotto lo sguardo del lettore.
La relazione simultanea è in pratica definita dal gusto e dall'inventiva del disegnatore.
Abbiamo già notato a proposito della composizione come valenti autori, non fissati a uno stereotipo linguistico, si siano serviti dell'incastonamento di vignetta in vignetta. Guido Crepax, grande maestro della scansione visuale a fumetti, forse ancora sottovalutato per la grande varietà di riferimenti visuali che mette in scena in una sola pagina, amplia, restringe, frastaglia il riquadro e un'intera figura, per scomporre e relazionare settori distinti, al fine di ottenere sottili effetti drammatici e psicologici (fig. 33). In fondo gran parte del fumetto "made in Usa", che recentemente si è imposto per la sua forza espressiva, è un'operazione linguistica di "grande stile", molto vicina alla tecnica dei migliori spot pubblicitari, i quali di volta in volta rallentano o velocizzano improvvisamente la lettura, ampliando l'immagine o dettagliandola, in un moto ora accelerato, ora sospensivo (fig. 34).
Ovviamente, se la relazione tra vignette è sospensiva, la narrazione "storica" non procede e ciò significa che non esiste un primo e un secondo riquadro fissati cronologicamente, ma solo un "prima" e un "dopo", in quanto senso di "lettura" visuale.
In questo modo lo sguardo del lettore viene dilatato in uno spazio costituito da un galassia di frammenti particolari, esaltati nel loro fascino formale e sospesi in una dimensione temporale, i cui vari collegamenti sono perseguiti soltanto dall'"io" psicologico del lettore.
L'unico modo di esemplificare questa procedura è di posizionare una vignetta su un foglio e dilatarla o scomporla con un movimento a spirale, proprio come in quei vecchi film in cui il protagonista perde conoscenza e il suo volto, preso da un vortice, simboleggia l'"ego" proiettato negli abissi dell'oblio, guarda caso dimensione atopica e atemporale.

Il senso della spirale è condizionato, oltre che dalla dimensione della vignetta iniziale (nel senso dell'esecuzione), anche dalla sua posizione preminente. Esaminiamo due casi, riassuntivi di molti:
1. la "prima" vignetta è collocata in un angolo del foglio;
2. la vignetta d'"avvio" o principale è in posizione centrale.
Nel primo caso abbiamo le seguenti possibilità:

***Spirale centrifuga*:**

Come si evince dallo schema a lato, i primi due casi (A e B) sono indicativi di un andamento centrifugo con cui l'immagine iniziale (1) tende a dilatarsi, per allargare il campo visuale dell'osservatore. Inoltre l'immagine 1 è indiscutibilmente la prima vignetta colta dal lettore, perché posizionata sull'angolo alto a sinistra.

***Spirale centripeta*:**

35. L'esempio qui proposto non costituisce una figura completa, dettagliata in tre parti, perché l'aggiunta dello sfondo marino in ciascuna di esse mostra una relazione sospensiva tra l'una e l'altra. Con la giustapposizione dei riquadri, che sembrano espandersi verso l'osservatore, potremmo al limite creare una breve narrazione, aggiungendo un balloon in ciascuno dei tre.

In genere il senso narrativo che si inferisce in A può essere "letto" secondo questo schema (vedi anche fig. 35):

SCHEMA A

1. *Io, qui* ....▶

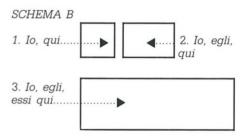
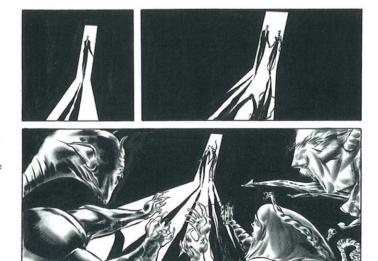
2. *Io, qui*..................................▶
(più visibile)

3. *Io, qui*..▶
(ancora più visibile)

4. *Eccetera*..........................▶

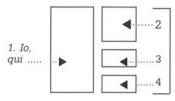
Ovviamente "io", pronome personale, e il deittico avverbiale "qui" possono essere riferiti anche a oggetti o luoghi.

Nel caso di B il senso narrativo, opportunamente esemplificato anche dalla fig. 36, sarà:

SCHEMA B

La spirale centrifuga, esemplificata negli schemi A e B, frena l'operazione di lettura (quindi la scansione consequenziale della narrazione a fumetti), perché dilata lo spazio visibile, spostandolo sull'asse che coincide con lo sguardo dell'osservatore.

36. Anche in questo caso l'ingrandimento del campo visivo in successione, nelle tre vignette, dilata la consequenzialità temporale (pur non arrestandola completamente), a favore di uno spazio che si svolge drammaticamente verso l'osservatore.

37. La relazione sospensiva delle quattro vignette in figura è data dai particolari ingranditi nella parte destra, rispetto alla principale, a sinistra. Inoltre anche il testo, costituito da singole parole emblematiche, scandite in serie, sospende il racconto che si svolge con successione temporale, in una dimensione tutta simbolica e allusiva.

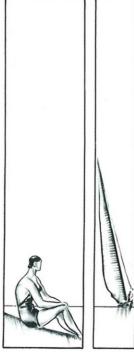
La spirale centripeta (esemplificata negli schemi C e D) scompone minuziosamente la scena; anch'essa rallenta quindi il percorso narrativo, perché dettaglia il campo visuale in una serie di passi degni di nota, che possiamo così schematizzare (figg. 37 e 38):

SCHEMA C

Io e dettagli dell'io; quindi: mio, miei, qui.

SCHEMA D

1. *Io, qui* ....

Io e dettagli dell'io (ma anche di altri) qui; ovvero: io, mio, miei, suoi, loro, qui.

Resta da esaminare il secondo caso, quando la vignetta d'avvio si trovi in posizione pressoché centrale.

38. L'immagine presenta una scena apparentemente unitaria, divisa in quattro rettangoli, la cui larghezza di base decresce in progressione. La linea del piano terra si dispone progressivamente in orizzontale, per mostrare i quattro momenti singoli, abbracciati in una visione d'insieme. In questo caso la sospensione tra i riquadri ha solo la funzione di rappresentare il disperdersi della scena in una prospettiva cadenzata.

Le possibilità dipendono, ovviamente, dal formato delle precedenti vignette. Se le vignette precedenti hanno un formato continuo e regolare:

(SCHEMA E) Lo svolgimento "narrativo" può seguire il percorso di una "spirale incerta":

(SCHEMA F) o di una "spirale centrifuga":

(SCHEMA G) o di una "spirale centripeta" dall'alto in basso:
Ma può presentarsi anche:

(SCHEMA H) una disposizione inusua-

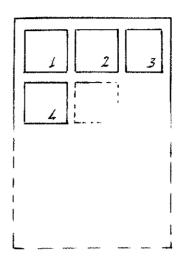
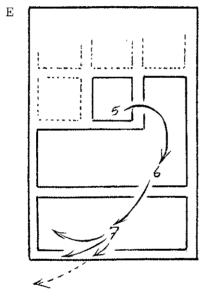
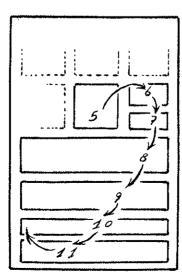
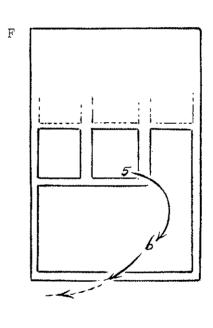
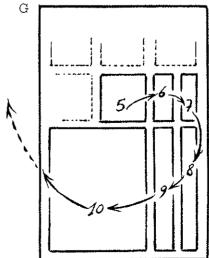
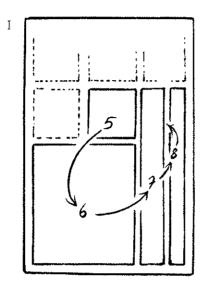
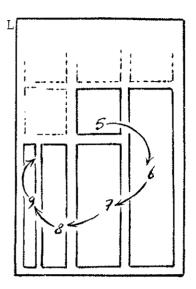
E

F

H

G

I

L

le delle vignette, per esempio con andamento a spirale centripeta nelle vignette 5-7 e centrifuga, con inversione del naturale senso di lettura, nelle vignette 8-10:

(SCHEMA I) o spirale centripeta e raccordo esplicito della vignetta 5 alla vignetta 6 con una freccia, per vincolare il percorso visuale:

(SCHEMA L) o spirale centripeta da destra a sinistra; ma questa disposizione è poco usata, perché inverte innaturalmente il normale percorso di "lettura".

Negli schemi E-L il senso narrativo, dalla vignetta 5 in avanti, è analogo alla sospensione già analizzata quando la "prima" vignetta è posizionata nell'angolo alto a sinistra, purché sia valida la premessa già espressa che le vignette precedenti siano di formato continuo e regolare.
Così nelle vignette da 1 a 5 possiamo passare da una condizione congiuntiva o disgiuntiva (comunque consequenziale e ben dichiarata per mezzo del formato regolare dei riquadri) a una situazione narrativa sospesa, ma accentrata o dilatata verso lo sguardo del lettore, o psicologicamente drammatica.

Se invece da 1 a 4 la composizione dei riquadri è molto irregolare o strutturalmente "mossa", ciò implica un'apertura della pagina in cui qualche "salto" spazio-temporale è già in corso.
Quest'ultima è una situazione d'instabilità protratta, di tensione sia narrativa che psicologica, spinta alle estreme conseguenze.
Dal lettore spesso l'effetto è percepito inconsapevolmente in modo non del tutto rilevabile; in effetti, nel linguaggio a fumetti, all'avventura narrativa è congeniale una scelta e un ordinamento di momenti significativi, appariscenti e catastrofici, ad esclusione di altri (piani e regolari), che sono soltanto una "promessa". In fondo "l'avventura continua" è una contraddizione in termini, perché l'avventura è un momento di enfasi.

COMMISTIONE TRA TESTO E DISEGNO

Ultima combinazione di due unità elementari del fumetto. Anche questa caratteristica del fumetto (e di una singola "gag") si presenta in un vastissimo caleidoscopio di possibilità. L'intero volume non esaurirebbe l'argomento. Conviene partire da un'assenza, per restringere il campo.
L'unica latitanza possibile riguarda il testo, in particolare la parola scritta. Molto rari, e significativi solo in condizioni eccezionali, sono infatti i riquadri completamente bianchi.
Così, se la parola può essere assente,

39. In qualsiasi fumetto il testo si coniuga al disegno per presentare il senso narrativo. Quando la parola scritta è necessaria per la comprensione di ciò che si sta svolgendo nel disegno, il rapporto che si instaura tra testo e scena è assai articolato e il testo può solo suggerire una traccia del flusso temporale, cioè del rapporto consequenziale tra due o più vignette. Nella prima vignetta (A), per esempio, il testo è assolutamente necessario alla comprensione del riquadro, poiché se il personaggio a sinistra restasse muto e solo la donna a destra pronunciasse la battuta: «Sono le dieci e trenta», si verificherebbe un notevole cambiamento di senso (per es.: rimprovero per il ritardo). Tuttavia, anche con il dialogo in figura, non esiste sincronia tra testo e disegno. La donna, per sapere l'ora, prima deve guardare l'orologio, poi comunicarla al suo interlocutore. Sono due momenti nettamente distinti che il fumetto mette in scena con una traccia riassuntiva, appunto la singola vignetta in figura. Neppure se la battuta fosse unica, per esempio: «Ti aspetto da mezz'ora», l'unità temporale sarebbe completa. Immaginiamo infatti una donna adirata e impaziente che guarda in continuazione l'orologio e, quando arriva il suo compagno, gli fa notare il ritardo: riassunto temporale anche in questo caso.
La situazione non migliora spezzando il dialogo, come nelle due vignette seguenti (B e C), nelle quali si tenta di realizzare una più dettagliata collimazione temporale tra testo e disegno; ma si tratta di una soluzione del tutto innaturale per il linguaggio del fumetto, che tende invece a sintetizzare gli eventi e a presentare il senso complessivo di ciò che avviene.

il disegno può comunicare brillantemente l'essenziale, risultare "eccedente" rispetto alla trascrizione verbale. Ciò significa un fatto tanto importante quanto evidente: il testo seleziona un *continuum* temporale che non coincide affatto con la sua rappresentazione visuale, con il disegno; esso, piuttosto, enuncia una traccia contigua con il disegno. In tal caso la parola ha l'ambizione di completare l'immagine (fig. 39). Esiste anche il caso non opposto, ma complementare; avevate qualche dubbio?
Nel fumetto i vari personaggi "continuano" la narrazione attraverso le loro caratteristiche fisiognomiche; vale a dire che i tratti verosimili della loro persona sono una funzione del tipo che si incarna nella vicenda. (Lo immaginate, ad esempio, un ricco petroliere texano dal corpo piccolo, gracile e il volto angelico? Una ballerina di prima fila grassa, cellulitica e pelosa? Un cow-boy zoppo e un generale delle SS nero? Tutt'al più questi contrasti fisiognomici potrebbero costituire la sorpresa finale di una "gag").
A sua volta anche il testo (in questo caso nel senso di scrittura, cioè di "lettering") può visualizzarsi per indicare una caratteristica del personaggio.
A rigore questa non è una funzione, ma un indice: la scrittura può risentire del disegno, per accordarvisi o per completarne l'espressione, ma comunque è un tratto indiziario, una traccia che ha valore solo come intendimento narrativo. Sotto questo punto di vista, complementare del precedente, il disegno ha l'ambizione di completare la parola (fig. 40).

La parola completa l'immagine

Il disegno, soprattutto nel fumetto, è azione trattenuta. Fate attenzione; una tegola cade sulla testa del protagonista... in tutta la storia del fumetto non esiste una sola vignetta che mostra l'attimo preciso in cui lo spigolo dell'oggetto entra in contatto con la sfortunata cervice. Solitamente l'evento è *trattenuto* al momento "prima" e concluso al "dopo". Le scritte presenti potrebbero essere: «Attenzione», «Speriamo che lo centri», «Che bella tegola»; oppure: «Chiamate un geometra, presto, si è rovinata una tegola», «Io lo conoscevo... ben gli sta», «Scalogna, perché non è capitato a mia suocera...» etc.
Insomma, le parole cancellano lo iato temporale di un riquadro singolo, per completare una scena più generale. In questo caso è l'eccesso di significati veicolati dal disegno che viene eliso dal testo. Succede anche nella vita vissuta. *DRIIING*. Squilla il telefono; certi spiritosoni in presenza di una persona da stupire dicono: «Pronto, pronto», oppure «Sto arrivando» *prima* di sollevare la cornetta acustica, come se dall'altro capo del filo qualcuno potesse sentirli. Lo spettatore reale, così, si rende conto di avere per l'"umorista" un ruolo attivo, dinamizzante, nel complesso della scenetta telefonica e abbozza un vago sorriso. In questa circostanza la locuzione «Sto arrivando» rinvia a un brusco scarto tra significato palese dell'evento e significato possibile solo in un universo di spiritosi. Nel mondo dei fumetti, precisamente drammatico e scandito in ritmi consequenziali, un editore avrebbe subito licenziato lo sceneggiatore di «DRIIING» dicendo «Ma perché questo

40. Le tre vignette in alto e a lato sono tratte da *Nel regno dei Fang*, testo di Ongaro, disegno di Bianchini, "Mister No" n. 172, settembre 1989, Bonelli Ed. Nella prima la scritta «TAM, TAM... » suggerisce il disperdersi in profondità del suono. In quella a lato la forma della scritta «AHHHH!!» è tratto indiziario di un grido strozzato. In quella in alto il rilievo in neretto di "Urna sacra" non ha valore di un cambiamento di tono nel testo "fuori campo", bensì di rimarcare la suggestione del nome. In tutti questi casi il disegno dilaga nella parola scritta per completarne il significato.

dice "PRONTO" se non ha ancora staccato la cornetta?»
Questi esempi mettono in luce che la parola completa l'immagine nei seguenti modi:
come commento,
come interlocuzione,
come raccordo (anticipazione e rinvio).

Il commento, come ogni lettore di fumetti ben sa, è una breve didascalia che solitamente precisa la situazione spazio-temporale di una vignetta o, sovrapposta a due o più vignette, funge da elemento di raccordo. In pratica è la voce dell'attività "fabulatoria", residuo letterario poco in uso nel moderno fumetto.
La sua funzione di fondere la narrazione storica con l'intreccio della sceneggiatura prende generalmente le forme seguenti:
a) *Sintetizza gli avvenimenti precedenti*, non perché il lettore sia debole di memoria, ma per creare un "punto fermo" del racconto (fig. 41).
b) *Spiega un fatto realmente avvenuto* o fornisce al lettore informazioni psicologiche, tecniche, etc. È un intermezzo, quasi didattico, che intende completare con ogni riferimento la narrazione (fig. 42).
c) *Commenta lo svolgersi della storia* mediante la voce stessa dell'autore. È una tecnica raramente usata, perché è facile cadere nel pleonasmo (fig. 43).
Nel fumetto contemporaneo si tende a limitare il più possibile commento e didascalie, sostituendoli con la "voce fuori campo".
Quest'ultima ha assunto brillanti stilizzazioni sotto forma di trascrizione del flusso della coscienza del protagonista, di citazione parallela di avvenimenti

41. La tavola a sinistra è un egregio e raffinato esempio di commento conclusivo, ad opera di un grande autore di fumetti, Attilio Micheluzzi. È tratta da *Air Mail 3, Country fair photo*, collana "Gli albi di Orient Express", marzo 1986. Essa sintetizza gli avvenimenti conclusivi dell'avventura con una serie di brillanti didascalie, che costituiscono anche un commento personale dell'io narrante, protagonista della vicenda.

42. Sempre di Attilio Micheluzzi, la striscia in alto è tratta da *Avventura in Manciuria*, collana "I protagonisti", settembre 1985, Ed. L'isola trovata. In questo caso le didascalie hanno la funzione di "tradurre" le esclamazioni dei soldati russi, al fine di consentire al lettore di comprendere, ma anche per apportare una suggestione di realismo al dialogo complessivo.

43. Le cinque vignette a lato, tratte da due pagine diverse di *Avventura in Manciuria*, di A. Micheluzzi, dimostrano la grande competenza dell'autore nel linguaggio a fumetti. Le prime due, appartenenti alla tavola d'apertura, si segnalano per il commento "fuori campo" del protagonista, il marinaio Ross Stenton. Molto interessante è la forma assunta da questo commento, che diventa una sorta di interlocuzione del personaggio con l'autore (o con un lettore modello). Questo commento-interlocuzione, assai difficile da sostenere a lungo, è risolto spiritosamente nei riquadri dell'ultima tavola (le ultime tre vignette di questa illustrazione), in cui viene ripreso con finezza narrativa il motivo iniziale: «T'ho mai chiesto cosa faceva tua madre prima di sposarsi?».

44. È la prima tavola del mitico *Dark Knight* di Frank Miller, copyright DC Comics, pubblicato in Italia su "Corto Maltese" nel gennaio 1988, Rizzoli Periodici.
Subito l'autore ci dà un saggio della sua eccezionale padronanza di tutte le forme espressive di un testo a fumetti. Le didascalie che sovrastano le vignette rettangolari sono un monologo del personaggio Bruce Wayne (alias Batman) quasi a livello di flusso di coscienza; questo monologo raccorda in serie tutti i riquadri fino agli ultimi tre, a cui si sostituisce la voce fuori campo degli speakers televisivi. Da notare che il monologo non interloquisce con i tre brevi balloons iniziali (anch'essi di una voce fuori campo), ma presuppone e costruisce il lettore modello del fumetto e implica la sua partecipazione. È un monologo spurio, interlocutorio, con uno spettatore ideale che sa cogliere e apprezzare il complesso linguaggio del fumetto, collegando in orizzontale il testo, secondo il normale andamento di lettura sinistra-destra, ma raccordandolo anche con i punti fermi costituiti dalle singole vignette. In questo caso il testo è talmente ammiccante che diventa uno specchio che deforma l'interlocuzione in monologo, per il divertimento del lettore esperto.

reali e significativi, di canzone o filastrocca che il protagonista ricorda o che la narrazione impone... etc.

L'interlocuzione è il dialogo tra due o più persone. Abbiamo detto che il primo che parla si trova a sinistra e chi replica a destra. Ogni successiva battuta si sposta verso il centro del riquadro, comprimendo il disegno. Per questo motivo il dialogo, nel fumetto, dovrà essere sintetico e conciso.
Non bisogna confondere dialogo con conversazione; la seconda è un aspetto del primo, che comprende anche riflessione, monologo e interiezione. Così l'interlocuzione è la forma espressiva con cui il dialogo si naturalizza nel fumetto, dato che può essere realizzata tra i personaggi visualizzati, ma anche essere rivolta al lettore (fig. 44).
Se la fisiognomica di un eroe dei fumetti è un riflesso della sua funzione narrativa, lo sarà anche l'interlocuzione. E non è una questione di "razzismo"!
Sappiamo bene che tutte le mamme occidentali e "bianche" dicono ai loro figli: «Se non fai il bravo arriva l'uomo ne-

IL MISTERO DI WILLIAM SHAKESPEARE

45. La spiegazione di questa tavola è quasi completamente nel testo; essa è tratta da *I grandi enigmi di Martin Mystère, New Atlantis*, speciale n. 6, disegni di G. Alessandrini, testo di A. Castelli, giugno 1989.

ro che ti porta via». ''L'uomo nero'' è il tratto fisiognomico che visualizza al bimbo il diverso, il nemico, l'alterità. Le madri di colore, infatti, raccontano ai loro: «Guarda che se non stai buono arriva l'uomo bianco che ti porta via». A ben ragione! È successo... forse succederà ancora. Ciò per dire che i personaggi dei fumetti si esprimono secondo la loro educazione, il temperamento e la psicologia. Anche se non è così, a tutti noi piace pensare che sia così. Nessuno può credere che un malvivente, durante un conflitto a fuoco con la polizia, apostrofi l'avversario con: «Sciocchino, prova a essere più cortese, se ti è possibile».

Il raccordo è un genere misto, perché può appartenere sia all'interlocuzione, sia al commento. È l'espressione verbale che in una stessa frase anticipa o rinvia al passato l'azione che sta avvenendo; è molto frequente nel fumetto, anche se abilmente mascherato.
Infatti, quando non consideriamo la successione narrativa delle vignette, un singolo riquadro mette in scena un'azione che si sta svolgendo più dilatata nello spazio che nel tempo. In questo caso la parola ha ambizioni cronologiche.
Se scegliamo a caso una pagina di un fumetto (fig. 45), possiamo notare come il testo di raccordo sia rilevante. Già nel secondo riquadro del nostro esempio la figura con bombetta, dopo aver comunicato le sue intenzioni («... abbiamo pensato, ecc.») compie un inciso: «... sapete com'è la burocrazia...»; poi prose-

gue. L'*inciso* è un raccordo tra una proposizione (che è un enunciato comunicante cosa che si pone in deliberazione) e un'altra interlocutoria. L'inciso pone in contatto i soggetti della conversazione, accerta che tra emittente e destinatario la comunicazione "scorra" o si apra senza interferenze (come la locuzione telefonica «pronto» o il colpo di tosse prima di iniziare un discorso, o gli stereotipi del tipo «Come va?» etc.) Logicamente dovrebbe corrispondere a momenti diversi, ma il fumetto mira alla sintesi e alla concisione espressiva.
Nella terza vignetta addirittura i due momenti proposizionali sono contemporaneamente separati nel testo, ma raccordati da un doppio balloon. La parola, in questa evenienza, ha la funzione di sostituire la duplicazione del volto del protagonista in una coppia di riquadri con la stessa immagine, il che sarebbe narrativamente ridondante e di freno a una lettura veloce.
A noi, ora, non rimane che esaminare le articolazioni con cui il disegno completa la parola: gli indici che tramutano la scrittura neutra, il lettering, in *scrittura espressiva*.
La facciamo breve: solo una tabella (fig. 46).
Incroceremo i sentimenti più frequenti, gioia, tristezza, affetto, etc. con i tratti vocali che modulano le loro capacità espressive, per trovare le caratteristiche medie della loro rappresentazione grafica.
L'altezza e la gravità del suono, le vocalizzazioni del riso e del pianto sono altrettanti indici che qualificano lo stato emotivo del soggetto parlante. Una siffatta analisi ha la speranza che una "traccia" dello stato psicologico o emo-

46. Questa tabella riassuntiva è una visualizzazione dell'interiezione "AH", ottenuta incrociando i modi del sentimento con i tratti extraverbali. Per motivi espressivi il numero di "A" e di "H" varia secondo la sensazione a cui si rapporta.

Tratti extraverbali

Sentimento	*Tratti acustici* timbro	*Tratti acustici* suono	*Collegamento (velocità)*	*Tratti visuali (della scrittura)* ritmo	*Tratti visuali (della scrittura)* modulazione
Gioia	Squillante, medio	Medio, alto	Veloce	Regolare	Ascendente
Tristezza	Risuonante	Basso	Lento	Cadenzato, con pause irregolari	Discendente
Collera	Elevato	Alto	Veloce	Irregolare con pause e discese	Irregolare
Allegria	Squillante	Medio, alto	Lento/Veloce	Regolare	Nel complesso ascendente
Paura	Normale piuttosto risuonante	Basso	Veloce	Irregolare, tremolante	Discendente
Soddisfazione	Greve	Normale	Normale	Normale un po' cantilenante	Nel complesso un po' ascendente

47. Esemplificando sui termini rubricati nella tabella precedente, abbiamo desunto i significati più consoni alla nostra dimostrazione dal *Vocabolario della lingua italiana Zanichelli* e in figura ne tentiamo una visualizzazione grafica. Essi dicono: *Timbro*: colore del suono di diversi strumenti e voci. *Tono*: cadenza caratteristica di autori o composizioni letterarie; aspetto con cui si presenta alla percezione una vocale. *Suono*: entità fisico-acustica del linguaggio articolato; impressione di grazia e armonia; particolari vibrazioni. *Velocità*: rapporto tra spazio percorso e tempo impiegato a percorrerlo. *Ritmo*: successione regolare nel tempo di suoni, accenti, cadenze, movimenti e simili; il succedersi nello spazio di forme, linee architettoniche o di motivi ornamentali. *Modulazione*: variazione regolata; passaggio da una tonalità a un'altra, o modo, mediante speciali processi tecnici ed estetici.

zionale del personaggio non sia del tutto personale e individualmente arbitraria, ma comunicabile al di fuori delle parole. Un sentimento, dicono i romantici, si coglie con lo sguardo (fig. 47).
A conclusione di questo discorso sul "sistema fumetto", possiamo solo osservare che questo linguaggio composito non ammette una gerarchia di funzioni; la parola non prevarica l'immagine né quest'ultima limita il testo; ma si realizza piuttosto una sinergia dei diversi elementi.
Ma se è vero che questo linguaggio, semplice ed efficace, non parteggia né per l'immagine né per la parola, va ribadito che non permette a nessuna delle due alcuna atrofia qualitativa.
L'operazione di "montaggio" delle unità elementari del fumetto, in bilico tra convenzione ed espressione, sarà l'argomento del prossimo capitolo.

6. La modellizzazione

UTILIZZAZIONE ESPRESSIVA E CONVENZIONALE DELLE UNITÁ ELEMENTARI DEL FUMETTO

Il fumetto mette in scena personaggi, eventi, ambienti che il lettore riconosce straordinari per simbiosi di testo e immagine (fig. 1). Potevamo risparmiarci tutte le pagine e i disegni precedenti con questa semplice frase. Proprio così.

Ora una breve puntualizzazione è necessaria. Abbiamo dapprima visto gli elementi del disegno come attività concreta dell'autore:

Il disegno
1) Tipologia dei personaggi
2) Prospettiva
3) Luce e/o ombra
4) Inquadratura
5) Composizione

1. È la prima tavola del n. 1 di "Dylan Dog" dal titolo *L'alba dei morti viventi*, testo di Tiziano Sclavi, disegni di Angelo Stano, ottobre 1986. È stata scelta per illustrare la frase d'apertura, perché ogni episodio di questa serie è una perfetta calibrazione di testo e immagine, che riesce ad avvincere il lettore per la forte carica di *suspence* e, nello stesso tempo, a divertire con un tono narrativo molto garbato e ammiccante. "Dylan Dog" è forse il fumetto italiano di più vasto successo degli ultimi tempi, straordinariamente "colto" in quanto a citazioni di cinema e letteratura, ma anche fruibile a ogni livello.

Poi abbiamo esaminato le unità significative del fumetto, ovvero i nuclei minimi che permettono la costruzione del linguaggio a fumetti:

Le unità significative (del fumetto)
6) Testo (in quanto traccia visiva della parola)
7) Vignetta (scelta del momento pertinente alla narrazione)

Infine le loro associazioni:

Relazioni minime (tra le unità significative)
8) Consequenzialità visuale tra due vignette
9) Interrelazione tra testo e vignetta

Malgrado la sua apparente semplicità la "lettura" del fumetto, consapevolmente intesa, si può rivelare complessa e molto articolata.
Un percorso comunicativo completo del linguaggio a fumetti potrebbe essere esposto nei seguenti momenti:
a) Il lettore guarda la prima vignetta (o l'iniziale di una serie) e si proietta nel mondo visualizzato.
b) Se nella prima è presente un testo, il lettore ricerca una coincidenza del mondo che ha immaginato con l'apparente certezza della parola.
Se il primo riquadro è privo di testo (anche il secondo, il terzo e così via possono esserlo) il lettore è rinviato di continuo al momento proposizionale del testo, ovvero al valore della parola come segno verbale-comunicativo, che spiega l'azione in corso.
c) Il lettore integra, simbiotizza, metamorfizza reciprocamente la rappresentazione grafica, il disegno, con il testo in un'immagine mentale, *una sua idea circa il mondo che l'autore propone*, dalle precise coordinate spaziali e temporali, con una chiara definizione circa il ruolo dei personaggi, l'estensione del testo, il dialogo, etc.
d) L'idea del mondo narrativo assunto dal lettore viene sospesa, messa in pericolo, mantenuta come *work of maintenance* per mezzo di una zona neutra, lo spazio bianco o inessenziale tra due vignette, che "catastroficamente" attenta alla stabilità dello stato iniziale per suggerire una continuazione.
e) Il linguaggio del fumetto è ellittico, nel senso che il lettore desume, dall'idea sviluppata osservando il riquadro precedente, probabili cause ed effetti sottintesi e omessi, creando in tal modo un *continuum* spazio-temporale che è il luogo della narrazione in svolgimento.
È evidente che questo non è l'unico percorso comunicativo possibile: il lettore può attribuire consequenzialità al testo, guardando successivamente le immagini, oppure, se la narrazione lo consente, "saltare" da vignetta a vignetta per raccordarle in seguito con la trascrizione verbale; infine può apprezzare solo la realizzazione grafica e "vedere" il testo come un corollario e così via.
Ciò sta a significare che la "lettura" di un fumetto è un'operazione assai più articolata, anche se istintiva, del "medium" cinematografico; quest'ultimo, infatti, richiede un minor sforzo interpretativo, dato che la suggestione offerta è più vicina al reale.
Che si tratti di una "costruzione" complessa e tutt'altro che "primitiva" lo dimostra il fatto che proprio la pratica del linguaggio a fumetti ha permesso l'apprezzamento e la costruzione dei migliori "spot" pubblicitari proposti dalla televisione; non è un caso che il loro studio iniziale è una *story-board*, in pratica il fumetto di come sarà la realizzazione finale.
Il momento comunicativo del fumetto, pur non fissando in uno schema i suoi percorsi di "lettura", implica pertanto le seguenti competenze da parte del lettore:
1. la capacità di strutturare un percorso narrativo sulla base di segnali convenzionali, messi in scena dal disegno, dalle unità significative e dalle loro relazioni;
2. l'attitudine a immaginare i possibili sviluppi della vicenda, così da riempire le lacune informazionali; il lettore è, cioè, chiamato a creare, durante il percorso del racconto, un universo narrativo che può essere più o meno corrispondente al "suo reale" per forma e contenuto.
Come avete notato non abbiamo dimen-

2. Questa tavola intende esemplificare una sequenza con un punto di vista "fisso", in cui soltanto la disposizione del personaggio diventa significativa. Le prime due vignette hanno la funzione di presentare l'uomo secondo inquadrature diverse, per determinare una certa attesa. Le vignette centrali intendono sostenere una connotazione maestosa del personaggio, mediante una vista dal basso in alto. Le ultime due propongono un "effetto sorpresa", perché il primissimo piano della quinta vignetta si conclude nella seguente, svelando il motivo dell'espressione contratta del personaggio.

ticato nulla: «... personaggi, eventi, ambienti che il lettore riconosce *straordinari...* ». Infatti, in 1 si ipotizza un uso convenzionale degli elementi del fumetto, per giungere, in 2, a un conflitto di possibilità alternative, quindi espressive, straordinarie, perché in un certo qual modo contraddicono le premesse e mostrano inaspettate geometrie di senso. Di seguito proponiamo un personale sommario delle principali caratteristiche che il linguaggio a fumetti può proporre: una mappa in cui il punto di partenza è convenzionalmente stabilito, il percorso insicuro e l'arrivo a volte improbabile.

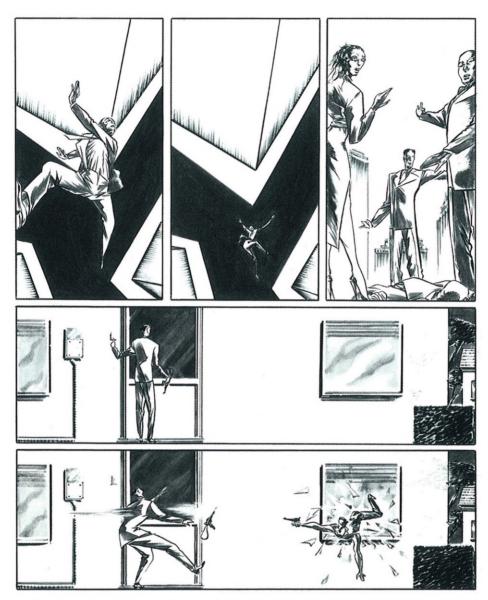
MAPPA DEL LINGUAGGIO A FUMETTI

1. La sequenza (dei riquadri) costruisce un punto di vista particolare, che attribuisce connotazioni tipiche al personaggio, all'evento, all'ambiente (fig. 2).
2. L'inquadratura ripetuta di una posizione ricorrente del protagonista esprime un tratto del suo carattere o un tic generazionale.
3. L'inquadratura sostiene un punto di vista che è un commento *in fieri*, in contemporanea di ciò che visualizza. Ad esempio: lo sguardo portato dal basso in alto attribuisce importanza e sovradeterminazione alla figura.
4. La sequenza delle vignette, fino a un certo punto ripetuta, immutata e pertinente al personaggio, viene improvvisamente contraddetta. Il brusco cambio del punto di vista tronca il commento della sequenza precedente e annuncia un altro significato.
Ad esempio, questo procedimento è molto usato per le scene finali: il personaggio cammina solo in una strada con il punto di vista della scena che gli è orizzontale. L'ultima inquadratura lo presenta ripreso dall'alto, emblematicamente solitario e diretto non si sa dove.
5. Effetto sorpresa. La sequenza precedente suggerisce un significato che l'ultima inquadratura svela inesistente e falso. Ciò può essere marcato dal testo,

3. Nelle singole strisce di questa tavola di riferimento sono riassunte e visualizzate le combinazioni di sinergia o contrasto dell'immagine con il testo.

ma meglio senza parole. Il "plot" delle vicende poliziesche ha un po' logorato quest'effetto, mostrando, per esempio, due personaggi che da un certo punto di vista sembrano fare l'amore. In realtà l'inquadratura contraria ci rivela che uno sta ammazzando l'altro.

Sinergia e contrasto dell'immagine con il testo

Seguiamo le vignette della figura 3, divise in sei fasce di tre vignette, ciascuna a narrazione autonoma.
1. (Prima fascia) La lettura del testo è rigorosamente scandita, quasi frazionata in passi brevissimi, per accordarsi o contrastare con le immagini dei rispettivi riquadri.
L'effetto di questo percorso è di rallentare (per mezzo del testo frazionato) e valorizzare l'apprezzamento dei gesti, delle espressioni, dell'azione del personaggio nei momenti puntualizzati dalle vignette.
2. (Seconda fascia) La lettura del testo, in questo caso un dialogo, vincola i personaggi in una posizione pressoché statica, con punto di vista orizzontale e immobile.
La "chiusa" finale del dialogo, se significativa e sorprendente, è rafforzata dal mutamento di posizione e punto di vista dei personaggi.
3. (Terza fascia) Il testo, ora un'onomatopea, occupa un'intera vignetta, priva del disegno rappresentativo della scena. Questo procedimento può anche essere ripetuto in serie e intende lasciar immaginare al lettore ciò che avviene solo per mezzo di un suono visualizzato.
4. (Quarta fascia) Procedimento contrario: eliminazione di un'onomatopea che ogni lettore attende, BANG, AAAAHH, BOOOOM, per rinviarla o sostituirla con l'effetto che produce. Ad esempio, BOOOOM, scoppio con il conseguente dispiegamento di oggetti scomposti, oppure BANG, colpo di pistola con il levarsi in volo di uccelli.

4. La tavola a lato mostra l'applicazione di due tipi di prospettiva per visualizzare scarti temporali di diverso aspetto. Le prime due vignette in "verticale" mostrano un'assurda e angosciante prospettiva che inghiotte l'uomo in caduta, mentre la terza, costruita secondo una visione "piana", intende marcare per contrasto un luogo e un tempo differenti. I due riquadri orizzontali (in basso) sono eseguiti con assenza di prospettiva "centrale"; tuttavia la successione dello sfondo identico, con variazione di posizione delle figure principali, suggerisce uno stacco temporale quasi più evidente che nel caso precedente.

5. (Quinta fascia) Il testo, didascalico, contraddice ciò che è mostrato visualmente. Se l'azione è cruenta, viene enfatizzata da una didascalia pacata e gentile.
Ciò può essere ripetuto in sequenza, con voci fuori campo, che commentano ellitticamente l'azione. Un piccolo effetto sorpresa può anche venir realizzato partendo da una contraddizione testo-immagine, per giungere alla loro coincidenza. Ad esempio, una cantilena infantile ha un finale di strofa tragico, (ce ne sono molte) e questo testo costituisce il ricordo di un personaggio che sta per essere fucilato.
6. (Sesta fascia) Il testo "relativizza" le dimensioni di un oggetto visualizzato. È un altro tipo di effetto sorpresa, spesso usato nelle vicende "horror".
Ad esempio si parla di un ambiente come se fosse "reale" e in fondo lo è, ma in dimensioni diverse. La finzione di ciò che avviene su un palcoscenico può dar risalto a quanto avviene in platea, oppure un ambiente casalingo è minacciato da un terremoto, ma in verità è solo il gatto che gioca con la casa delle bambole.

Il fluire del tempo attraverso l'uso della prospettiva

La figura 4 funge da riferimento esemplificativo ai seguenti punti:
1. Rappresentazione di un personaggio al centro del riquadro, mentre alla periferia della stessa vignetta, o nelle seguenti, si svolge un'azione parallela.
2. La rappresentazione di una visione soggettiva (ovvero lo sguardo del protagonista, coincidente con quello dell'osservatore-lettore), viene "bloccata" in ultimo dallo sguardo impersonale e "piano" della narrazione: percorso tipico delle scene di caduta, in cui la prospettiva, focalizzante al punto d'impatto, rimanda dapprima al soggetto rappresentato, in rapida successione di stati, ma si conclude, quasi simbolica-

5. Tutta la tavola (eccetto l'ultima vignetta, per ragioni di narrativa) è composta su una prevalenza di zone nere su cui si staglia l'evidenza del bianco.
I primi due riquadri presentano ambiente e personaggio con un minimo di rilievo in chiaro. Il terzo e il quarto intendono rimarcare l'aspetto volumetrico e suggerire una tensione psicologica.
La quinta e la sesta vignetta compongono il bianco e il nero con un effetto sia volumetrico, sia decorativo.
Le ultime due propongono un netto contrasto di prevalenza del nero rispetto al bianco, e viceversa, per concludere la tavola con una dissolvenza significativa.

6. (Pag. a fronte, a sinistra). Tavola iniziale di un vero e proprio "classico" di Hugo Pratt, *Baci e spari*, Mondadori, Milano 1973. Essa è costruita con rettangoli di diversa larghezza, ma tutti della stessa altezza. Il primo occupa l'intero quarto di pagina, per lasciar posto al titolo del racconto e anche introdurre l'ambiente narrativo. Nelle successive vignette la scena e il personaggio principale (Corto Maltese) sono precisati in successivi dettagli, che ribadiscono l'unità di luogo dell'azione, ma evocano nel contempo una chiara consequenzialità temporale, densa di attesa e suggestione. Tutto ciò è rappresentato magistralmente dall'autore con una suddivisione della tavola molto regolare e mediante la collocazione del punto di vista dell'osservatore modello in un luogo ben fissato.

mente, con una visione orizzontale e senza profondità di campo, cioè "piana" (prima sequenza dell'ill. 4, a riquadri verticali).
3. L'assenza di prospettiva può anche suggerire il trascorrere del tempo.
Una visione frontale e statica, più volte ripetuta, di un orologio che scandisce le ore, è l'applicazione più facile.
4. Un effetto sorpresa può risultare da una piccola variazione onomatopeica del punto precedente.
A una serie di inquadrature "fisse" dell'orologio che scandisce le ore, DONG, DONG; sono le due... DONG, DONG, DONG; sono le tre, subentra l'ultima, identica alle rappresentazioni precedenti, ma BANG, BANG, BANG, BANG... cosa sarà successo?

Assenza del colore e utilizzo di luce e ombra

Il contrasto bianco-nero, su cui si fonda la realizzazione della maggior parte delle opere a fumetti, è un procedimento che permette di ottenere una narrazione "chiara" e perfettamente riproducibile nella stampa; ciò in quanto divide le zone appariscenti e degne di nota da uno sfondo oscuro, che sottolinea le "figure" narrative principali, enfatizzandole. Tale processo può essere riassunto nelle seguenti modulazioni, in parte esemplificate nella fig. 5, in cui si è tentata una *short story*.
1. Nascondere, per evidenziare in sequenza l'apparizione di un personaggio misterioso.
2. Plasmare il volume, con effetti ombra-luce che drammatizzano una psicologia contrastata.
3. Cancellamento ottico: un ambiente, un oggetto vengono assorbiti dal buio totale. Ben si adatta alle sequenze "horror".
4. Creare, mediante ombre e luci, sottili effetti decorativi, che possono anche trasformarsi in scritte più o meno decifrabili.

7. (In alto, a destra). Un altro grande maestro del fumetto, Guido Crepax, struttura la sua pagina in maniera diversa da H. Pratt, ma con non minore efficacia. Questa è tratta da *Valentina nella stufa*, Milano Libri 1973, e costituisce un preciso commento visuale sulle variazioni del formato delle vignette.
Le prime quattro scandiscono la vicenda in fotogrammi significativi; le due iniziali, in verticale, si adattano alla bellezza delle figure, mentre la terza e la quarta, orizzontali, equilibrano le precedenti con forza compositiva. La quinta e la sesta spostano il punto di vista, rispetto alle precedenti, mentre le tre seguenti costituiscono un raffinato dettaglio di ciò che potrebbe vedere la protagonista (Valentina) ma anche Neutron (il suo eterno compagno) o lo sguardo narrativo.
La decima vignetta, orizzontale per tutta la lunghezza della pagina, costituisce una pausa narrativa e visuale, dettagliata, subito dopo, in una sequenza ritmata e compatta. Il rettangolo, molto allungato al di sotto, costituisce un gioco allusivo tra ciò che è visibile e ciò che è emotivamente vissuto. La tavola si conclude con un brusco, solo simbolicamente continuo, cambio di scena, che ritma un'azione sincopata tra testo onomatopeico e immagine.
Questa è solo una tavola, ma ogni pagina di Guido Crepax è un sapiente inventario sulle possibilità narrative del linguaggio consequenziale a fumetti.

5. Trasmutazione del contrasto scuro-chiaro nel chiaro totale. È l'effetto ''dissolvenza'', tipico del sogno, ricordo, desiderio, etc.
6. Il lettering, in genere nero su bianco, può anche venir composto ''in negativo'', cioè in bianco su fondo nero. Quest'effetto può servire a sottolineare uno stato d'animo dell'inconscio di un personaggio avversario.

Formato della vignetta

1. In genere, se una pagina è occupata da più vignette di ugual formato, che rappresentano un'azione svolta nello stesso luogo, si ottiene la sensazione del fluire del tempo. Ciò risulta particolarmente marcato se le azioni dei personaggi hanno un aspetto consequenziale, ovvero sono dotate di un movimento che l'occhio coglie unitario nel suo complesso (fig. 6).
2. Una vignetta più grande rispetto a una serie precedente, dal formato regolare, costituisce un ''punto'' narrativo; non simile al ''punto a capo'' della scrittura letteraria, bensì un momento visualmente importante, da cui l'azione può evolversi ulteriormente. Mette in scena un aspetto emblematico della narrazione verbo-visuale.
3. Quasi sempre il formato della vignetta si adatta al tema narrativo nell'economia della pagina. Ad esempio, le scene ''d'atmosfera'', in cui l'azione è minima e l'occhio del lettore è guidato con lentezza ad apprezzare i particolari dell'ambiente, avranno un formato preferibilmente rettangolare, allungato e disteso sul lato maggiore.
In questo modo lo sguardo dovrà necessariamente rallentare il suo percorso sul ''campo lungo''. In opposizione una sequenza ''nervosa'' e sincopata, vale a dire di formati diversi, ma sempre composti su un certo ritmo, ben si adatta ai temi d'azione (fig. 7).
4. Una vignetta può essere di seguito frazionata in altre minori. Questo procedimento si adatta sia alle scene d'azione, sia a quelle ''d'atmosfera''. Il frazionamento dell'azione rinvia ai momenti consequenziali di un gesto. Il frazionamento di un ''campo lungo'', atmosferico, è un indice dello sguardo del lettore, che dettaglia un grande ambiente nei suoi particolari (fig. 8).
5. Il testo, in genere, si adatta al formato; ovviamente un testo molto articolato richiede un riquadro più grande, e viceversa. È un'ulteriore conferma che nel linguaggio a fumetti un momento narrativamente rilevante, ma temporalmente della brevità di un attimo, può occupare lo stesso spazio di un lungo

8. Tavola tratta da "Nick Raider", *Colpo di scena*, n. 23, aprile 1990, disegni di Gustavo Trigo, soggetto e sceneggiatura di Giuseppe Ferradino. Le ultime tre vignette, al piede della tavola, costituiscono tre momenti consequenziali di un unico passo narrativo e perciò sono frazionate in riquadri di area equivalente. Anche la positura del personaggio è pressocché identica e lo svolgimento temporale è enfatizzato solo dalle riflessioni dell'uomo. L'azione che egli compie è univoca, mentre il suo pensiero ne scandisce la sequenza.

9. Un urlo avanza nella notte oscura: primo riquadro. I seguenti spiegano questa folgorazione, ma l'iniziale occupa 1/3 dell'intera tavola. In questo caso l'esclamazione "AAAH!" d'apertura ha la brevità di un attimo, ma dilata il campo sia narrativo, sia visuale. Da "Dylan Dog", *Storia di nessuno*, n. 43, aprile 1990, disegni di A. Stano, ideazione, soggetto e sceneggiatura di T. Sclavi.

evento, piuttosto articolato, ma poco significativo (fig. 9).

6. Alcune vignette possono sembrare "appoggiate" su altre. Naturalmente è la più piccola che sopravanza la più grande, perché, al di sotto, il disegno ha la parvenza di continuare (fig. 10). È un procedimento che ha la funzione di mettere in scena, contemporaneamente, il tutto e una parte.

7. Tutti gli eventi narrativi si fondano sullo spostamento del centro d'interesse, che solitamente immaginiamo all'interno della vignetta. Pertanto un riquadro dal contorno visualizzato regolarmente e con precisione può essere usato per qualche effetto sorpresa.

Ad esempio, l'apparizione di un personaggio, di cui all'interno è parzialmente visibile solo l'ombra. Oppure un grido onomatopeico che spezza la regolarità del contorno.

Più difficile (e da usare anche con parsimonia) è un intero dialogo "fuori campo"; la sorpresa potrebbe essere la neutralità dell'ambiente (visualizzato nella vignetta), contrapposta all'eccezionalità dei soggetti parlanti.

8. Un'altra sorpresa potrebbe verificarsi suddividendo un'intera figura in dettagli ben riquadrati, ma le cui singole parti non corrispondono al tutto. Esempio: suddivisione di un volto in espressioni diverse, progressivamente, da sinistra a destra, gioia-dolore, in corrispondenza del testo che indica un ricordo del personaggio (fig. 11).

Lo spazio bianco tra più vignette

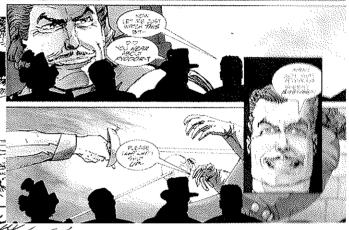
Le cinque strisce della figura 12 esemplificano i diversi modi di utilizzare in positivo l'assenza di continuità spazio-temporale nella narrazione a fumetti.

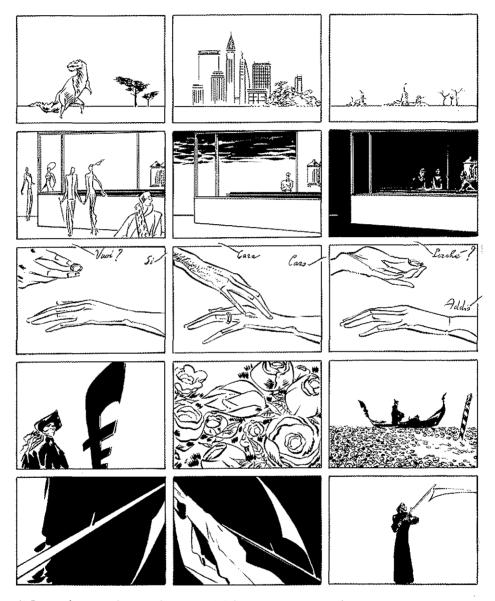
1. Evidenziare uno di seguito all'altro, ma in un insieme tematicamente significativo, eventi distinti nello spazio e nel tempo.

2. Sequenza in cui un medesimo ambiente cambia aspetto per effetto del flusso temporale.

3. Lo spazio bianco è scandito da un breve testo che pone la narrazione in continuo sviluppo, mentre la sequenza delle vignette presenta un evento o un personaggio quasi immobili. La staticità della visione implica un testo denso e significativo.

4. Il raccordo tra più riquadri suggerisce un "altrove" utopico, ma credibile. Tipico "plot" del racconto fantastico, in cui improvvise apparizioni e sparizioni

10. (A lato). Tavola di Howard Chaykin, *Black hawk*, Book three, DC Comics, 1988 NYC. Interessantissimo esempio di vignette poggiate su altre che sono sia sfondo sia narrazione parallela. Infatti i due personaggi sono inquadrati frontalmente in primo piano, e contemporaneamente in campo lungo, di spalle. Queste ultime sono "silhouettes" che si stagliano su uno schermo cinematografico, la cui azione filmica rimanda alla tensione tra i personaggi, visualizzati nei riquadri più piccoli. È da notare anche la composizione "al vivo" dell'intera tavola, che suggerisce uno spazio ambientale esteso al di fuori della pagina.

11. Le ultime due vignette di questa bellissima tavola di "Dylan Dog", *Il signore del silenzio* (disegni di G. Casertano, soggetto e sceneggiatura di G. Ferradino, dicembre 1989), sono un esempio calzante di quanto riportato nel testo, al punto II. La scena, completamente muta e priva di qualsiasi sonorità, porta all'incontro di cacciatore e preda e gli ultimi riquadri sono un incontro di sguardi, ma anche una commistione simbolica dei due personaggi. Interessante è notare come lo spazio di contorno separa le ultime due vignette e le accomuna in un significato che non ha bisogno del complemento della parola.

12. Nella prima serie di tre vignette l'assenza di continuità spazio-tempo corrisponde a un brusco salto di migliaia di anni. Tuttavia, grazie al semplice accostamento in sequenza e al richiamo dell'identico posizionamento della vegetazione, le tre vignette sono collegate da un significativo mutamento di paesaggio.
Nella seconda serie, lo spazio bianco tra i riquadri sottolinea un'identica veduta ambientale, la cui ripresa a tempi diversi muta considerevolmente la composizione.
La *terza serie* coniuga testo e immagine in brevi passi narrativi, la cui frammentazione sostiene lo sviluppo essenziale.
Nella quarta serie lo spazio bianco tra le vignette ha una vera e propria funzione ellittica, cioè implica un "altrove" che significativamente viene rappresentato nell'ultimo dei tre riquadri.
Lo spazio bianco tra le prime due vignette dell'ultima serie, in basso, rinvia all'ultimo riquadro, in quanto la scarsa comprensione delle vignette iniziali esige uno scioglimento finale. In questo caso il raccordo è visualizzato da un elemento, la falce, che ha un valore di pegno simbolico per la breve narrazione.

di flora e fauna indicano altri aspetti del "personaggio".
5. Il "paesaggio" di ogni vignetta contiene un elemento, spesso di forma simbolica, che unisce diverse vignette, al-dilà del legame spazio-tempo.
L'elemento simbolico deve, in seguito, rivelarsi essenziale alla narrazione.

Anche la mancata corrispondenza testo-immagine può essere proficuamente utilizzata per creare suggestivi effetti stranianti nel racconto (fig. 13).
1. La mancata corrispondenza di testo-immagine in una singola vignetta, presuppone una lettura progressiva, *in continuum*, del testo e una visione concatenata, antecedente o successiva allo scritto, dei riquadri unitari: tipica narrazione "parallela" che rafforza sia il testo sia l'immagine per sinergia (prima striscia fig. 13).
2. La distanza tra immagine e testo può essere usata per creare *suspense*, cioè una situazione di incertezza angosciante, in modo tale che testo o immagine trovino una conclusione-spiegazione al momento della loro sintesi. La mancata corrispondenza iniziale è un rinvio al punto culminante.

13. Le prime vignette della tavola presentano un'unica scena divisa in tre immagini scandite da un testo non didascalico, ma pertinente solo per suggestione. Esso è una citazione del famoso dialogo shakespeariano di *Antonio e Cleopatra* (Atto primo, scena terza) e intende rafforzare il gesto della figura femminile con una lettura [illegible], ma non del tutto corrispondente all'evento. Nella seconda serie di tre vignette il testo è assente e, purtuttavia, le prime due intendono suggerire *l'avvicinarsi di un* personaggio maschile. La terza vignetta contraddice questa aspettativa iniziale. La terza serie propone una contraddizione tra sogno convenzionale e realtà rovesciata. Nell'ultima la non-connessione tra testo e immagine presenta una confusione, sia grafica che verbale, la cui spiegazione è sciolta dalla gag finale.

3. La non-corrispondenza (immagine-testo) può rappresentare stati alternativi della coscienza di un personaggio, come ad esempio il sogno o una sua alterazione psicologica.
4. La non-connessione ha la funzione di indicare percorsi alternativi di interpretazione della narrazione. È uno stato di "confusione" che non si può sostenere per lungo tempo, dato che ha valore solo in quanto metafora discorsiva. Si finge una mancata "chiarezza" per veicolare l'attenzione del lettore alla spiegazione seguente. Tuttavia questo modo può risultare molto efficace se la "confusione" trova una chiave simbolica nel senso complessivo della storia.

Lo spazio bianco tra le vignette può essere utilizzato a fini estetici (fig. 14).
1. Il lettore, comunque, vede la pagina nel suo complesso equilibrio di pieni e vuoti. Una calcolata composizione delle unità narrative (i riquadri) oltre a facilitare la "lettura" può positivamente attrarre a prima vista.
2. È consigliato, ma non regolamentare, che le vignette di un passo narrativo unitario siano di dimensioni non uguali, ma proporzionate tra di loro. Ciò

14. In questa tavola unica è esemplificato l'uso estetico dello spazio bianco tra i riquadri. La figura completa della donna è scomposta in vignette uguali e l'onomatopea "BANG" le percorre, sia con valore di riporto sonoro del colpo di pistola, sia anche adattandosi all'immagine femminile, per descriverla nei suoi ornamenti.
È un tipo di composizione, nel caso in esempio, fine a se stessa, che tendo solo ad attrarre lo sguardo del lettore. Di norma, però, la sua adozione richiede una valida giustificazione narrativa.

non significa che si debba ripetere uno schema fisso di suddivisione delle aree e dei riquadri nella pagina, ma che almeno la loro altezza sia costante.
3. Il testo, in quanto balloon, onomatopea, etc., può a volte debordare dai limiti del riquadro. È una tecnica esecutiva con qualche pecca, ma ha l'indiscussa funzione di restringere il campo bianco e di conseguenza velocizzare la "lettura".
Il fumetto "made in Usa" ha sperimentato questa possibilità in tutte le sue manifestazioni, con efficacia e, a volte, con spettacolari effetti decorativi.

Mobilità conseguita dall'occhio del lettore

Come già in precedenza, affidiamo l'esemplificazione essenziale dei concetti espressi in questo paragrafo alle sequenze (in questo caso, sei) di una illustrazione (fig. 15).
1. Avvicinamento del punto di vista al centro di un evento. Ad esempio, con vignette dal contorno regolare e costante, lo sguardo del lettore viene introdotto al centro focale; si passa da un campo lungo a un primissimo piano di un dettaglio essenziale alla narrazione.
2. Allontanamento del punto di vista del lettore. È il procedimento inverso al precedente; si passa da un primissimo piano a una scena d'insieme.
Molto usato per la conclusione della vicenda, specialmente portando in alto l'ipotetico sguardo del lettore, come se fosse un punto di vista che ormai prende le distanze dai luoghi del racconto.
3. Un'azione è suddivisa in attimi consequenziali, a ciascuno dei quali corrisponde una vignetta. Tipica rappresentazione del movimento nel linguaggio del fumetto e anche sua caratteristica peculiare (assente nel linguaggio filmico: la ripresa, che rappresenta l'azione di un singolo evento in tempo reale, spesso è costretta a ricorrere al "rallentatore", per spettacolizzare l'evento con piena efficacia).
4. L'area dei riquadri decresce in progressione, fino a restringersi quel tanto che basta a mostrare il punto "cardine" dell'evento.
Infatti ogni movimento è "vissuto" dal nostro occhio come percorso coordinato da un perno, che scandisce spazio e

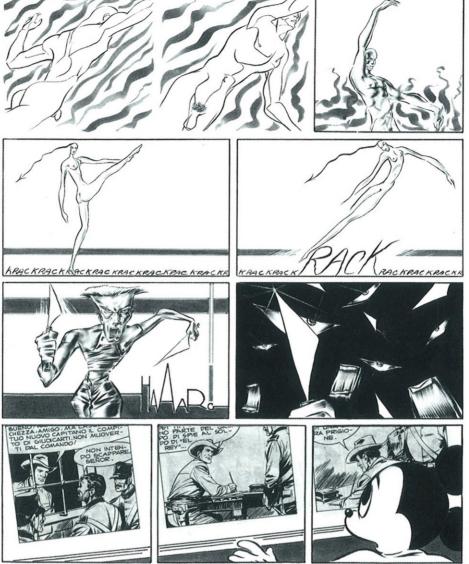
15. La prima serie di tre vignette, in alto, presenta l'avvicinamento del punto di vista del lettore in direzione del personaggio emergente. È un tipico procedimento cinematografico che prende il nome di "zoom".
La seconda serie esemplifica una mobilità opposta: da un primissimo piano si passa a un campo lungo, tentando di creare un piccolo effetto di senso (in rapporto alla prima sequenza) per mezzo di un elemento costante: la rosa.
La terza è un tipico esempio di suggestione del movimento (molto usata nel fumettò) per mezzo di attimi consequenziali, visualizzati in riquadri di area costante.
La quarta serie tenta di coniugare l'illusione del movimento con un graduale avvicinamento del punto di vista del lettore, che inquadra il gesto finale in un piccolo riquadro. In questo caso la piccola vignetta non ha valore di dettaglio, bensì di focalizzazione narrativa.
Nella quinta serie il procedimento compositivo è opposto a quello del caso precedente. Il piccolo riquadro intende incuriosire il lettore, anche a costo di una scarsa leggibilità, per proiettarlo nella minima sequenza in figura.
L'ultima serie è un esempio di dinamismo visuale, ottenuto mediante l'opposizione di vignette molto oscure a una chiara.

tempo in modo consequenziale.
Il fumetto ha la grande possibilità di restringere progressivamente lo spazio di un riquadro, per accelerarne la lettura. L'ultima vignetta, infatti, rappresenta il terminale, la "fine della corsa", momento di accumulo degli spazi precedenti, riassunti in un solo attimo.
5. L'area dei riquadri aumenta in progressione. Percorso specularmente opposto al precedente.
6. Anche l'improvvisa contrapposizione di una serie di vignette relativamente oscure a un'ultima di chiarezza abbagliante può suggerire un certo movimento. Ad esempio, un eroe negativo, simbolicamente tetro, può visualizzare un improvviso slancio positivo, contrapponendo con un moto repentino l'oscuro al chiaro.

Voltando pagina. Il movimento reale che esegue il lettore quando volta una pagina, può enfatizzare il movimento narrativo. Se una serie di vignette di dimensione regolare occupa completamente un'intera pagina, mentre si prepara, ad esempio, la scena di un scoppio visualizzato "a tutta pagina" nella seguente, il senso della deflagrazione risulterà accresciuto proprio dalla visione più estesa, rispetto alle precedenti.
Anche il testo può essere un indice del movimento. Frasi molto brevi, quando possibile solo un sostantivo, un aggettivo, qualche congiunzione che rinvia il discorso alla vignetta successiva; il tutto, se ben intelaiato nell'azione che si svolge entro il riquadro, obbliga il lettore a correre velocemente da una figura all'altra con progressione continua. È altresì consigliato limitare al minimo l'uso di verbi che linguisticamente indicano un'azione («Il tal dei tali sta facendo, dice, sale le scale... »): tutto ciò è compito del disegno.

Effetti speciali

Sono simili, nella visualizzazione, a quelli cinematografici. Ad esempio, prospettive deformate, angoscianti, stroboscopicamente accelerate al punto di fuga. Specchi deformanti o parlanti, perché il dialogo è dei personaggi che vi si riflettono. Effetto pioggia che cancella, quasi le figure. Moltiplicazione della visione per suggerire ebbrezza o so-

16. Questa tavola presenta una scelta assai limitata di "effetti speciali", perché riteniamo che questi siano legati al gusto personale dell'autore.
Nelle prime tre inquadrature esemplifichiamo la differenza tra vignetta e riquadro. Quest'ultimo è dotato necessariamente di lati, anche irregolari, ma sempre visibili e ben marcati. Invece lo spazio che l'immagine utilizza nel suo complesso è solitamente definito come vignetta. Abbiamo tentato di utilizzare questa minima differenza al fine di visualizzare dapprima un andamento mosso e fluente, poi uno scatto ben definito.
La seconda serie di due riquadri è un gioco onomatopeico. KRAC, di solito, sta a indicare lo scalpiccìo di passi su un impiantito di legno; dalla serie KRACKRACKRAC... abbiamo estratto RACK. "To rack" in inglese è un verbo che significa anche fuggire come nube sospinta dal vento.
La terza, e penultima serie, intende mostrare un evento narrato in modo espressionistico. Nel primo riquadro i tratti del personaggio sono fortemente marcati dalla sua furia; la sua esclamazione "HAAAARG" deforma il piano di fondo. Nella vignetta seguente gli elementi essenziali dell'azione in corso vengono mostrati in uno stato confusionale, che simbolicamente intende suggerire l'esaltazione del personaggio.
La serie di chiusura è una tipica citazione a fumetti di noti personaggi dei fumetti. Due miti si incontrano: Topolino legge Tex, ma non a settembre, nemmeno a ottobre, né ora né mai, perché ciò è tecnicamente impossibile.
Infatti, come tutti sanno, gli album di Topolino sono a colori, mentre Tex Willer è in bianco e nero (con l'eccezione dei numeri "centenari"). È molto probabile che il linguaggio a fumetti sia un guardiano dell'ordine.

vrapposizione di immagini per distopia visiva. Deformazione dei contorni dei personaggi, delle vignette, anche delle parole, per esaltare uno stato emotivo, eccetera. La fantasia dei disegnatori di fumetti può completare egregiamente questo elenco (fig. 16).

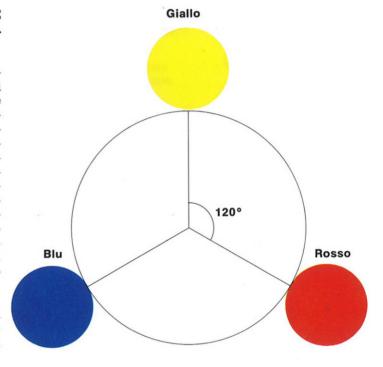
Per concludere

«Il fumetto mette in scena personaggi, eventi, ambienti che il lettore riconosce straordinari per simbiosi di testo e immagine»; è la conclusione di questo capitolo. Il fumetto all'interno di questa "scena" può tralasciare molti oggetti, molte figure, nasconderli, farli risaltare; aumentare o diminuire le loro dimensioni, anche deformarli.
Può far incontrare due personaggi, separati nello spazio e nel tempo, associarli in un'avventura o rinviarli nel vuoto assoluto dello zero narrativo.
Può farci apparire il mondo come è, ovvero come pensiamo che sia, meglio come l'immagina il suo autore...
Abbiamo avuto l'opportunità di descrivere qualche "percorso" in questa sede, moltissimi mancano al censimento e sono i migliori, perché nuovi, originali, ancora da inventare e praticare.
Sono i percorsi che il fumetto del futuro metterà in scena... Nessuno può immaginarli seduto a un tavolo, nemmeno l'autore di fumetti, che molto siede al suo tavolo da disegno.
Non è un caso che non possiamo prevedere i "percorsi" futuri del fumetto, perché fare previsioni vuol dire articolare secondo una forma probabile.
Il vedere, invece, è articolare secondo forma *e* vuoto. La simbiosi di parola e immagine, nel fumetto, è articolata come forma *e* vuoto; il suo linguaggio, ellittico, non ci consente che di passare da un'instabilità a un'altra. Infatti una parola evoca molte immagini e un'immagine racconta molte storie. "KISS" certo vuol dire "bacio", ma anche occhi socchiusi, rosso, una bambina lontana che gioca con il suo cerchio, una ferita, distendersi, mille tradimenti...
Il loro fascino, del fumetto e del "KISS", è che obbediscono alle leggi dell'algebra binaria, giusto in un'epoca di calcolatori elettronici. La loro logica previsionale non è zero *o* uno, ma zero *e* uno, vuoto *e* forma, parola *e* immagine.

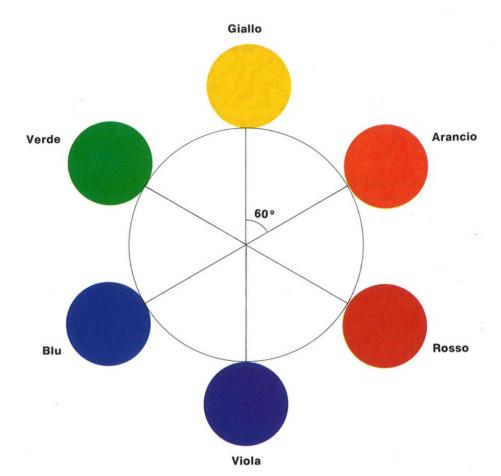
7. Il colore nel fumetto

PREMESSA TEORICA SUL COLORE APPLICATO AL LINGUAGGIO A FUMETTI

L'uso del colore nel fumetto impone l'attenzione a due ordini di problemi: quelli connessi alle tecniche cromatografiche e quelli attinenti alla concezione specifica della disposizione dei colori. Spesso queste due valenze interferiscono reciprocamente, poiché il colore, nel fumetto, dipende sia dai mezzi di riproduzione a stampa, sia dalle proprie caratteristiche, ovvero dal vincolo che ciascun colore realizza con il rispettivo "riferimento naturale". E così, come nelle canzonette il mare è blu, il sole è giallo e il fuoco rosso, anche nel fumetto il blu, il giallo e il rosso avranno il rilievo di stereotipi universalmente codificati.

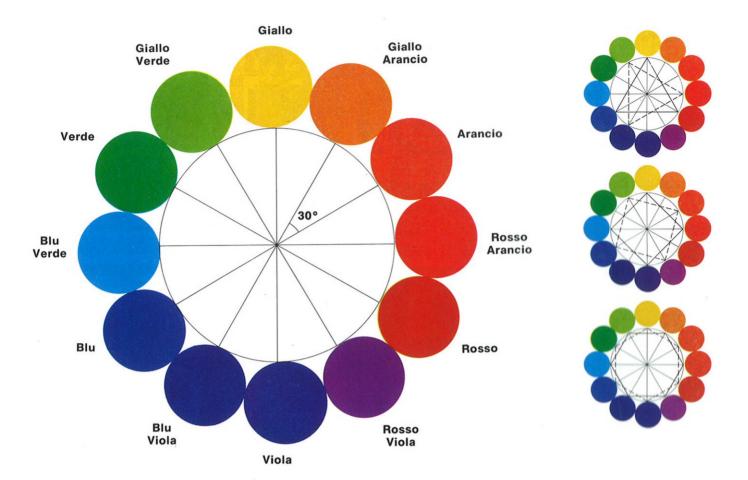
L'utilizzazione del colore "piatto", agli albori del fumetto, verso il 1906, è stata una spontanea conseguenza dei più economici e ridotti costi di stampa. Questo "modo" di colorazione si è mantenuto nel tempo, diventando quasi emblematico del genere narrativo e codificandosi solidamente.
Ai nostri giorni, la perfezionata selezione dei colori permette anche la stampa di opere a fumetti, eseguiti in modo "pittorico", nei quali si addiziona alla visualizzazione del linguaggio a fumetti anche un elevato grado di nobiltà e completezza estetica.
Quest'ulteriore modello cromatico dà forma a un genere narrativo "iperrealista", sia nei temi proposti, sia nelle sue manifestazioni più esplicite.
Tuttavia la tradizionale colorazione a tinte piatte è ancora molto frequente, perché il colore nel fumetto è un "dispositivo" che diversifica immediatamente le zone interessate e scandisce lo spazio visuale in contrasti binari (il confine di un colore con un altro è spesso uno scatto, un dislivello, una differenza di potenziale), come la figura dell'eroe si staglia chiaramente sui comprimari. Di conseguenza, all'inizio di questa breve trattazione sul colore nel fumetto, ci sembra utile accennare succintamente a una teoria, derivata in gran parte dai memorabili studi di J. Itten, maestro alla Bauhaus, ed espressa con essenzialità e viva capacità da C. Baldeschi ne *Il manuale del colore* (Esse Edizioni, Milano 1987). Tenteremo, quando possibile, un riscontro con celebri tavole dei maestri della *ligne claire*, il cui uso del colore ci sembra sempre attuale e interessante.

1. La disposizione "a triangolo equilatero" dei tre colori primari è vincolante per posizionare correttamente le successive mescolanze.

Il disco cromatico

I colori hanno la proprietà di mescolarsi tra loro, per generarne altri. Ci sono tuttavia tre colori, il giallo, il rosso e il blu, che non derivano da nessun altro e perciò sono detti "primari" (fig. 1). Ovviamente è il grado di mescolanza, le percentuali con cui si combinano, per esempio, giallo e blu, a determinare il colore "derivato" (o "secondario"), mentre la mescolanza equipollente di giallo, rosso e blu genera un grigio scuro.
La disposizione su un cerchio dei tre "primari" a uguale distanza, ci è particolarmente utile per visualizzare i principali colori "secondari" (fig. 2).
Se a questo punto mescoliamo un "primario", per esempio il blu, con il "secondario" più vicino (il verde), otteniamo un blu-verde, cioè un'altra tinta.

2. L'arancio è una mescolanza in parti uguali di giallo e rosso; il verde di giallo e blu; il viola di rosso e blu. Arancio, verde e viola sono colori "secondari".

Provando le altre combinazioni, otteniamo una disposizione a cerchio, sempre più addensata e scalata gradualmente nel passaggio cromatico (fig. 3).
È interessante notare che l'individuazione dell'identità di un "primario" nella fig. 1 è netta e non appare alcuna commistione con gli altri primari. Invece, nella fig. 3 ogni "primario", pur mantenendo la sua precisa individualità, mostra un graduale percorso di trasformazione in altre tinte, comprese le "primarie". Pertanto, nel disco cromatico i colori adiacenti suggeriscono all'occhio un "passaggio" più o meno graduale; i colori diametralmente opposti sono invece definiti "complementari", perché instaurano un equilibrio visuale esteticamente efficace. Sicché, il viola è complementare del giallo, il giallo-verde del rosso-viola, il blu-verde del rosso-arancio e così via.

Gradevolezza di colore e raccordo narrativo

Nel linguaggio a fumetti occorre soffermarsi a considerare l'uso del colore come attinente a un duplice statuto visuale: secondo l'*armonizzazione* complessiva della stesura della tinta sulla superficie di un singolo riquadro (oppure, da un punto di vista complessivo, dell'intera pagina), ma anche secondo la *variazione* e il "rilievo" delle frazioni singole di superfici colorate che compongono la vignetta (oppure di un singolo riquadro, in rapporto alla veduta totale della tavola).
La prima possibilità usa gli accostamenti "armonici" del colore, mentre la seconda punta sul contrasto. Anche in questa circostanza faremo un breve riferimento alla teoria del colore.
La combinazione armonica di due o più colori, esteticamente equilibrata, è data dalla scelta dei complementari o di quelli che intrattengono tra loro un rapporto di "amicizia". Se consideriamo ancora il nostro disco cromatico, possiamo notare che, per esempio, il verde è complementare del rosso e, in quanto formato dai "primari" giallo e blu, addiziona questi ultimi al rosso, ritornando allo schema originario dei tre "primari". Il blu è complementare dell'arancio, quest'ultimo dato da giallo più rosso; e giallo, rosso e blu sono di nuovo i tre "primari".
In questo modo le combinazioni armoniche all'interno del disco cromatico possono essere riassunte da un triangolo equilatero imperniato al centro del disco e libero di ruotare; ad ogni rotazione i vertici del triangolo indicano tre colori in perfetta armonia (fig. 4).

Gli accostamenti a quattro colori sono indicati, invece, dagli angoli di un quadrato ruotante all'interno del disco cromatico (fig. 5). Al limite, con dodici colori possiamo trovare due serie di combinazioni armoniche di sei colori ciascuna, facendo ruotare nel disco cromatico un esagono (fig. 6).

A tal proposito rileviamo che sei colori, pur in rapporto armonico, sono tanti e ad essi si raccorda un mondo ipercolorato e un'estetica che dipinge gli esistenti non secondo una visione complessiva, d'atmosfera, ma ''in classifica''. Personaggi e oggetti popolano allora uno spazio a tasselli, le cui tonalità si manifestano come se ogni oggetto secernesse il proprio colore sintomatico. Questo tipo di colorazione è un armonioso belletto convenzionale. Il senso estetico che deriva dalla tavola di ''Martin Mystère'' riportata alla fig. 7, colorata con rara sapienza da Laura Battaglia, si innesta esemplarmente su una molteplice distribuzione dei colori blu, in equilibrio armonico.

Il tipo di colorazione ''piatta'' rende omogenei l'organico con l'inorganico, azzerandoli nella medesima chiave cromatica: da qui la differenziazione tra esseri viventi e cose inanimate, affidata solo alle tinte. Il raccordo narrativo che possiamo inferire è che personaggi e cose hanno pari diritti visuali, e i viventi si inseriscono con immediatezza e felicità in qualsiasi ambiente, come anche altre tavole seguenti di questa storia di Martin Mystère ci confermano.

È interessante notare, proprio dalla pagina d'apertura dell'episodio, che in questo mondo ''armonico'' esistono tuttavia dislivelli cromatici molto significativi. Il primo consiste nel nero pieno in rapporto agli altri colori.

Nel fumetto, il nero pieno viene solitamente usato per gli sfondi, per le linearità di contorno e per le scritte marcate. In sostanza, questo colore-noncolorato indica un corpo, un'entità piena, nettamente distinta dal mondo circostante.

Queste codificazioni cromatiche sono visualizzate con rigore nella tavola in figura (ill. 7); il nero pieno è un altrove avvolgente e corposo, in quanto notte oscura che avanza; è linea di contorno che definisce le figure delle persone; è scrittura marcata, come la maiuscola ''E'' d'apertura.

Un altro genere di gradevolezza estetica, non seguente a quella descritta poc'anzi (cioè la molteplice distribuzione dei colori ben accordati tra loro), ma contigua, è il ''passaggio'' cromatico. Non un equilibrio armonico, ma una graduale modulazione di tinte, come os-

3-6. I colori ''terziari'', si ottengono mescolando due primari nella proporzione di 2 a 1: per esempio, con due parti di rosso e una di giallo si ottiene il giallo-arancio. Lo stesso risultato si consegue mescolando una parte di giallo (colore ''primario'') e una equivalente di arancio (''secondario''). Le figure più piccole (4, 5, 6) consentono di individuare i colori tra loro ''armonici'', mediante il posizionamento degli angoli di un triangolo equilatero o di un quadrato o di un esagono regolare. In quest'ultimo caso (fig. 6), è quasi vincolante vagliare le combinazioni cromatiche, perché un eccesso di colori può risultare sgradevole all'occhio dell'osservatore.

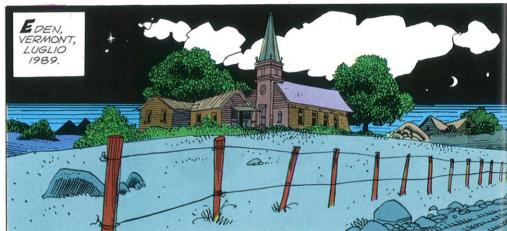
servato nella seconda vignetta della figura 7 o nell'altra tavola della medesima storia, riportata nella pagina seguente (fig. 8).

Nella figura 9 possiamo osservare (striscia superiore) il passaggio dal giallo al rosso con un solo colore intermedio, l'arancio, oppure, nella sequenza intermedia, con transizione in modo graduale e nell'ultima un passaggio ancor più dettagliato.

Questi passaggi, se non proprio armonici, ci suggeriscono una visione "omogenea", e l'apprezzamento di un mondo costante ed equilibrato in ogni luogo, un "filtro" che spesso comporta un preciso senso narrativo.

È solida convenzione, nel fumetto, che il bianco della carta stia a indicare il massimo riverbero luminoso, ovvero una fonte di luce non colorata, da cui ogni colore principia, mentre il nero ci rappresenta le zone oscure, cioè l'annullamento per implosione di tutte le tinte.

In tal senso, un passaggio di tinte cupe ci suggerisce l'oscuro, l'ombreggiato e il notturno, mentre il chiaro visualizza un ambiente diurno, illuminato e percorso da indiscussi riverberi.

La figura 8 ci illustra mirabilmente questi concetti con una semplice, quanto efficace esemplificazione. I colori, pur mantenendo la loro individualità locale, sono "velati" da un grigio-azzurro che accorda la veduta secondo le "normali" condizioni di "leggibilità" di una mattinata invernale. Il grigio-azzurro è un quasi colore neutro, intermedio, visibile e "invisibile", tra il bianco assoluto e il nero-pieno. La sua gradevolezza estetica si fonda su una semplificazione e su un'adeguata scelta cromatica: l'omologazione in grigio-azzurro adempie alla funzione di narrare una mattinata brumosa, accordando le due polarità opposte del bianco riverbero della neve e delle oscure ombreggiature. Questa codificazione visuale comporta la precisa campitura locale di bianco e nero; in altri termini, il dosaggio di queste tinte dovrà essere considerato non soltanto da un punto di vista "naturalistico" (la neve è stata e sarà sempre bianca - inquinamento permettendo - come le ombre saranno sempre nere), ma anche secondo il "rilievo" delle aree interessate dai terminali bianco e nero.

Nella pagina in esame; la bella tinteggiatura di Laura Battaglia ci dimostra che la gradevolezza estetica non dipende affatto da un sovraccarico cromatico, bensì da un accordo armonico, da un passaggio graduale e scandito tra due tinte pur decisamente avverse. In tal senso il fascino del colore è un misterioso equilibrio di semplificazione e suggestione allusiva di tinte escluse; anche un fumetto in vibrazioni di grigio può essere "colorato" per differenza di potenziale con ciò che non vedia-

Martin Mystère 100

DI TUTTI I COLORI!

TESTO: CASTELLI DISEGNI: ALESSANDRINI COLORI: LAURA BATTAGLIA

7. Tavola tratta dall'albo *Di tutti i colori*, un'avventura di "Martin Mystère" luglio 1990, testo di A. Castelli, disegni di G. Alessandrini, colorata magistralmente da Laura Battaglia. È interessante notare la perfetta leggibilità cromatica d'insieme di questa pagina d'apertura di una storia basata proprio sulle valenze del colore. Nella vignetta sotto il titolo, la tinteggiatura è armonizzata non per contrasto di complementari, ma per sottili vibrazioni di grigio-azzurro e beige-freddo, che ci fanno immaginare un'arieggiata notte estiva. Nelle ultime due vignette le luci artificiali del Luna Park vivificano i colori in passaggi più contrastanti, senza perdere in credibilità, grazie anche a un'adeguata linea di contorno.

mo con gli occhi e mai sarà riproducibile dalle tecniche di stampa... un'avventura "di tutti i colori".

Contrasto di colore e raccordo narrativo

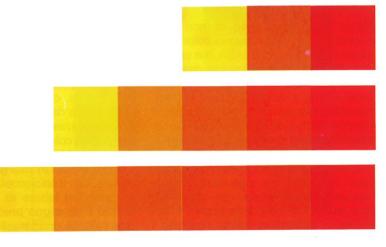
Ci rimane di esaminare qualche caso di contrasto cromatico, ovvero dell'effetto derivato dall'accostamento di due o più colori che non mirano a un completo equilibrio visuale.

Contrasto di colori puri. È il massimo contrasto possibile, specialmente se riguarda i tre "primari". Quest'effetto deciso perde forza, a mano a mano che le tinte "deviano" dal rosso, giallo e blu. Spesso nel fumetto questa proprietà cromatica è molto utile, in particolar modo per tinteggiare gli spazi vincolati a una funzione più narrativa che iconica (figg. 10 e 11).

Contrasto di chiaro e oscuro. Tra bianco e nero esiste uno spettro di grigi, cosicché possiamo creare un graduale passaggio dal bianco al nero. Oppure accostare, a tasselli, diversi valori di grigio, tra bianco e nero, per ottenere finissime composizioni (fig. 12).

Il nero e il bianco possono essere addizionati in minima parte ai colori, rispettivamente per oscurarli o chiarificarli. Ciò stabilisce il "tono" di un colore, ovvero il grado di chiarezza ed oscurità che la tinta assume, sotto un'inciden-

8. La grande suggestione cromatica di quest'avventura di "Martin Mystère" ci avvolge a ogni tavola. In questa pagina, per esempio, ogni vignetta visualizza uno spazio "armonico" in cui nessuna tinta è sopravvalutata o svalutata. Possiamo inoltre notare una rara finezza stilistica: il massimo contrasto è dato dal confronto tra la tinteggiatura "meccanica" delle autovetture e il mondo adiacente, sia organico che inorganico. Contrapposizione visuale e simbolica tra artificiale e naturale.

9. Un "passaggio" cromatico può essere risolto in uno o più momenti. La gradualità dovrà essere ben "pesata" per non compiere l'errore di far prevalere un colore su un'altro.

za luminosa. In questo modo è possibile visualizzare il rilievo volumetrico come contrasto chiaro-oscuro, poiché l'oscuro è sempre una carenza di visibilità e il chiaro un riverbero luminoso.
Nel fumetto a tinte "piatte" il forte contrasto chiaro-oscuro significa narrativamente una perdita di visibilità. Isolate, ma non rare, sono le vignette tutte nere che stanno a indicare svenimento, alterazione emotiva, cecità temporanea, morte, terrore emergente, etc.
Ci è utile osservare come accanto al contrasto cromatico chiaro-oscuro, esista anche il colore che si oppone al colorato.

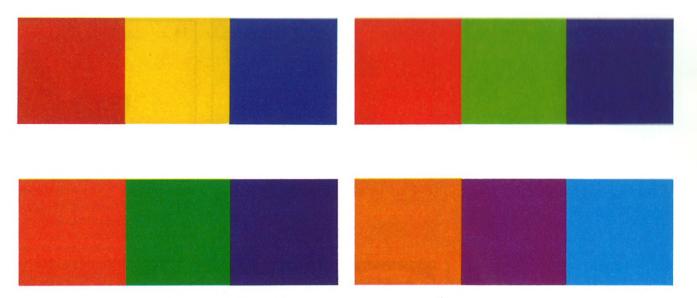
Contrasto di caldo e freddo. Dei colori non si può misurare la febbre con il termometro, tuttavia l'esperienza visuale ci porta a suddividerli in "freddi" e "caldi", secondo lo schema della figura 13. In genere i colori "freddi" suggeriscono lontananza e distacco, i "caldi" prossimità ed eccitazione.
Solitamente l'accostamento di un colore caldo a uno freddo è molto suggestivo, se le superfici rispettivamente occupate sono ben calibrate.

Contrasto di quantità. Se un colore è più luminoso e più "caldo" di altri, esso avrà bisogno di una superficie minore per contrastare i colori tenebrosi e freddi. Nella figura 14 riportiamo le proporzioni di quantità, che consentono un rapporto equilibrato, in cui nessun colore sopravanzi l'altro. A titolo di esemplificazione attingiamo ancora al citato episodio di "Martin Mystère" (fig. 15).

Siamo ben consapevoli di non aver esaurito tutte le valenze del colore, sia armoniche, sia di contrasto, ma speriamo che le osservazioni sopra descritte possano servire da guida a qualche giovane autore, a cui direttamente ci rivolgeremo nella seconda parte di questo capitolo. Egli, l'autore, dovrà essere necessariamente giovane, incosciente e presuntuoso, per destreggiarsi tra i vincoli dei procedimenti di stampa e il mistero del colore, per risuonare tra narrazione ed espressione... per raccontare il fascino arcano delle tinte... e imparare in solitudine questo racconto.

TRA DESCRIZIONE ED ESPRESSIONE

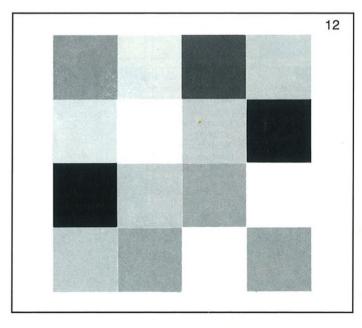
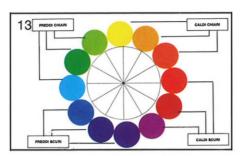
Fino a qualche decennio or sono la maggior parte dei fumetti era colorata con tinte "piatte", cioè uniformi per tono e natura, che campivano una zona perimetrata da un contorno nero. Quasi sempre questa tinteggiatura era ottenuta con colori violenti, limitati a una scarsa combinazione dei colori primari e accostati senza una gran cura del risultato, con il solo scopo di attirare l'attenzione del lettore in un mondo che esaltava un segno preciso, ma anche una valenza cromatica molto accesa.

10. Queste strisce, tratte da due tavole consecutive del citato episodio di "Martin Mystère", *Di tutti i colori*, esemplificano le diverse valenze della colorazione nel linguaggio a fumetti, pur durante lo svolgersi di un'unica storia.
Nella prima striscia l'uso della tinta mira alla verosimiglianza, perché l'azione si svolge "al tempo presente". Nella seconda e terza striscia, esclusa la prima vignetta di collegamento con la tavola precedente, il colore è tutto virato al grigio-viola, per evidenziare un flash-back narrativo.
Qui, appunto, la sovraccodifica del salto spazio-temporale impone una colorazione non più "naturalistica".

I non perfezionati mezzi di riproduzione "completavano" l'opera, rendendo a volte addirittura impossibile individuare a quale razza appartenessero i vari personaggi; la bianca, la gialla, la pellerossa, a volte anche la mulatta, si distinguevano solo per comparazione, con qualche difficoltà. Per fortuna oggi le cose sono molto cambiate e numerosi sono gli autori che nella loro opera utilizzano il colore con risultati quasi pittorici, servendosi di una vasta gamma di sfumature e mezzitoni. Anche nella stampa i sistemi riproduttivi hanno raggiunto livelli eccellenti e il colore, nel fumetto, può essere considerato un mezzo espressivo a pieno diritto. Inoltre la specializzazione dei compiti ha permesso lo sviluppo di una competenza specifica, quella del colorista, che aggiunge la tinteggiatura dopo l'esecuzione del disegno e indipendentemente da esso.
Tralasciando l'effetto psicologico che il colore produce sull'osservatore, possiamo dire che *la qualità cromatica di un fumetto viene definita a partire dalla tecnica riproduttiva in uso*, oppure *come valore estetico di un'opera, compiuta all'origine*, che non ha bisogno di alcun intervento successivo, se non quello della replica per la pubblicazione.
Nel primo caso, poiché la tecnica riproduttiva esiste logicamente "prima" del suo prodotto, le regole e le possibilità di stampa condizionano fortemente il risultato, ed è quindi meglio conoscerle appieno, per utilizzarle nel modo adeguato. Comprendiamo benissimo le resistenze del disegnatore, poco convinto a farsi "ingabbiare" in una necessità tecnica; ma tant'è... Forse ha ragione nel pensare a una congiura di fotolitisti, che avrebbero annichilito con le loro assurde pretese anche l'opera di Rembrandt van Rijn.
Rifugiatevi nella dottrina Zen che ammonisce che il mezzo condiziona chi lo usa, o riflettete sul fatto che anche il pennello ha guidato la mano del pittore di Leida, con tali splendidi risultati che ancora dopo secoli ci affascinano.
Nel secondo caso l'opera completa, col disegno a colori, esiste indipendentemente da qualsiasi mezzo di replicazione, poiché l'autore reputa necessario alla sua espressione un certo tipo di colorazione che appartiene decisamente al suo stile o alla storia narrata. "Prima" esistono, per l'autore, le regole cromatiche che egli adotta, e "poi" le tecniche di stampa, solo in quanto veicolo di riproduzione dell'originale. In questo caso è il significato dell'opera, è il senso cromatico richiesto dalla narrazione a condizionare, fino a un certo punto, la tecnica riproduttiva; ma anche la mano che esegue, l'autore stesso.
Fotolitisti di tutto il mondo, fate quadrato contro le assurde pretese di giovani artisti che si credono Rembrandt van Rijn... Costoro sono fuori dal mondo.

11. (Sopra). Se l'effetto di contrasto è massimo per i "primari", meno deciso sarà per i "secondari" e ancora inferiore nelle "relazioni" fra i "terziari".

12. Un medesimo grigio, come qualsiasi altro colore, può apparire più chiaro o più scuro, se adiacente a un altro grigio rispettivamente più scuro o più chiaro. Il fenomeno è evidente anche nella fig. 9: se osserviamo la zona di contatto di un giallo chiaro con il vicino un poco più "arrossato", ci sembra che la tinteggiatura più decisa sia tutta addossata sul lato del colore più chiaro.

13. "Freddi" e "Caldi" del disco cromatico.

14. È intuitivo che apprezziamo alcuni colori come "chiari" e luminosi e altri come "oscuri" e tenebrosi. Questa luminosità, dovuta alla natura intrinseca della tinta, può essere valutata ponendo il bianco = 10 (massima intensità luminosa) e il nero = 0 (luminosità nulla), nella seguente scala: giallo = 9; arancio = 8; rosso e verde = 6; blu = 4, viola = 3.

Non sanno che un certo accostamento di giallo ossido di piombo con un rosso ocra intenso, un certo tipo di pennellata li condizionerà in eterno; vogliono dipingere luminosità soprannaturali, che squarciano le tenebre, e saranno ingabbiati al Rijksmuseum di Amsterdam... come Rembrandt.
Hanno tempo da perdere.
Queste ovvie, ma serie considerazioni, ci portano a concludere che il risultato cromatico, la validità di un'opera riprodotta, qual è il fumetto, dipende in parte dal mezzo tecnico di riproduzione (dalla prevalenza delle regole e quindi dei limiti ai quali la riproduzione vincola il risultato), in parte dal significato, dall'insieme di regole di stesura cromatica che l'autore fa sue per descrivere il mondo che presenta e per esprimerlo secondo il suo stile. Tuttavia nessuno può essere assolutamente certo che colui che gli sta accanto vede un determinato colore nella sua identica maniera; possiamo soltanto paragonare i rapporti di colore e, soggettivamente, giudicarne la gradevolezza. E anche questo presenta notevoli problemi. Non abbiamo alcuna certezza che le illustrazioni proposte come esempio, qui di seguito, siano fedeli all'originale, e neanche che incontrino il gusto del lettore.

15. Nel caso esemplificato in questa tavola di "Martin Mystère", n. 100, il contrasto di quantità ci "narra" la contrapposizione tra mondo colorato e mondo grigio. In tal modo la diversa valorizzazione della superficie, a volte cromaticamente più accesa, ne manifesta il rilievo.
Si noti altresì come le scritte PAT! PAT! (e molte altre in qualsiasi narrazione a fumetti), di area notevolmente più piccola rispetto alla rimanente superficie della vignetta, siano campite di un colore solitamente "primario", quindi decisamente marcato, in contrasto con la tinteggiatura, svolta in chiave più bassa, dell'ambiente circostante. Il contrasto di quantità, nel fumetto, spesso serve a equilibrare una gerarchia di evidenze, senza tralasciare le individualità precipue di ogni colore.

Questi mutevoli e sfuggenti aspetti del colore riprodotto sono gli stessi, sono il carattere del colore stesso, aldilà di tutte le teorie che si sono volute proporre. Il colore si lega naturalmente alla percezione del mondo e se è vero, come dicono gli esperti, che i gatti non vedono il colore, di sicuro avranno acuito un altro senso che permette loro di discriminare le relazioni ambientali. La descrizione e l'espressione del mondo, per i gatti, sarà un fumetto in bianco e nero; come sappiamo, di valore non minore a un altro tinteggiato.
Per cui il colore nel fumetto può essere classificato in due grandi categorie: descrittiva o espressiva, che sono anche i versanti della prevalenza della tecnica di riproduzione rispetto all'incidenza dell'interpretazione personale.

Il colore come aggiunta tipografica

Ovviamente, siamo nel campo del colore, molte sfumature e affastellamenti sono possibili. Vediamo le caratteristiche del colore come aggiunta tipografica: la principale è che la stesura cromatica è prevalentemente bidimensionale. Ciò non significa che l'ambiente e i personaggi si dispongono "piattamente" rispetto al punto di vista dell'osservatore, ma solo che la profondità spaziale è suggerita da una sequenza di piani cromatici nei seguenti modi:

1. *Effetto decorativo*. Le superfici sono pienamente campite di tinte. Il colore nel suo complesso vuole adeguarsi all'aspetto "reale" dei personaggi, di un ambiente, ma tiene ben presente la gra-

16. Qui e nella pag. seguente una sequenza dal citato album di "Martin Mystère", testo paradigmatico per queste nostre riflessioni sul colore, ci presenta un interessantissimo effetto decorativo, a partire dalla tecnica di selezione dei quattro colori di stampa fondamentali. La preparazione degli impianti, anche in questo caso, è lo scheletro portante della narrazione.
È interessante notare come nella tinteggiatura "piatta" il bianco e il nero siano essenziali per la completa leggibilità dell'immagine.
In tal senso la gradevolezza degli accordi cromatici si lega intimamente a un raffinato "calcolo" compositivo.

devolezza degli accordi cromatici. Anche in questo caso il disegno precisa una forma che l'aggiunta di colore non sposta minimamente. Tuttavia, a tratti, alcune zone sono lasciate bianche, non perché il colore locale sia proprio il bianco, ma per aderire a un'estetica più raffinata. Altre volte una gamma molto ristretta di toni suggerisce un'illuminazione più soffusa (fig. 16).

2. *Effetto cosmetico*. Le varie superfici sono stese, anche in questo caso, pienamente di colore; esso "descrive" a quale livello sia necessario, affinché un incarnato, un oggetto, un'illuminazione, assolvano correttamente alla propria funzione.
L'effetto cosmetico rimane subordinato alla forma, ovvero è un'addizione tecnica che non corregge, neppure in minima parte, il disegno eseguito in bianco e nero. Esempio tipico è la colorazione a "tinte piatte" di un album, ricavata da un disegno interno alla storia, con intervento fotolitografico di retinatura meccanica (fig. 17).

3. *Effetto sinergico*. L'autore esegue il disegno in maniera del tutto personale, tenendo però conto della successiva colorazione tipografica, al fine di creare un'opera autonoma e interpretata secondo il suo stile, anche cromaticamente.
La forma, prima chiusa dal contorno disegnato, può aprirsi e interagire con il fascino dei colori. In questo caso il colore è un'aggiunta "colorata". Molte copertine della collana "Un uomo un'avventura" (Ed. Cepim) sono un ottimo esempio di questo tipo di colorazione (fig. 18).

4. *Effetto meccanico*. Qui non ci riferiamo soltanto alla tecnica di replicazione

17. (Ultime due strisce). L'addizione, in fase di stampa, del colore, a partire da un originale in bianco e nero, pur secondo un effetto pienamente cosmetico, non è certo un affare semplice; più spesso è un debito avventuroso. Ma questa spiegazione è inutile. Il lettore può rendersi conto dei problemi di stampa, leggendo il passo narrativo riprodotto, che incarna l'avventura di un fotolitista.

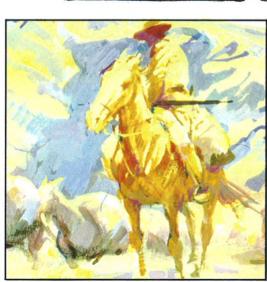
in stampa, ma a un insieme di procedimenti, meccanici nel loro complesso. Il disegnatore può seguire direttamente la fase di colorazione successiva e adeguare il suo stile alle regole tipografiche, ma anche utilizzare in prima persona un mezzo tecnico di tinteggiatura, ad esempio l'aerografo, il computer graphic o il fotoritocco.
Ovviamente a questo livello il colore non è subordinato alla forma, ma sarà "pensato" in modo unitario o complementare. Inoltre il genere meccanico può essere limitato in alcune zone del disegno e integrato a un'esecuzione più spontanea, solo per "effetti speciali", come la "texture" di un oggetto, il "lettering" visualizzato creativamente, il "collage", etc.
Molti fumetti, tesi alla ricerca di nuove forme comunicative, usano abbondantemente il mezzo meccanico. La tabella seguente tenta di riassumere i vari effetti del colore come prevalenza tecnica e di porli in relazione sia ai tratti del disegno, sia al senso narrativo.

Colore a prevalenza tecnica					
Effetto della tinteggiatura	*Configurazione visuale*	*Tratti distintivi del disegno*			*Senso (della narrazione)*
		Spazio	*Linea*	*Forma*	
Cosmetico	Tinte piatti e uniformi	Interno separato dall'esterno	Continua e usata come contorno	Chiusa in se stessa	Descrizione del colore locale (di oggetti e personaggi)
Decorativo	Tinte piatte e uniformi che mirano a una gradevolezza estetica	Interno separato dall'esterno; ma suggeriscono vicinanza e lontananza.	Continua e usata come contorno, ma adeguata alla rilevanza formale.	Chiusa in se stessa	Descrizione del colore ambientale
Sinergico	Tinte uniformi, ma adeguate al rilievo formale	L'interno può aprirsi all'esterno per indicare la "risonanza ambientale"	La linea diventa colore (ad esempio il nero è usato non come contorno, ma come tono)	Aperta o chiusa	Composizione come equilibrio di toni e valori cromatici
Meccanico	Aggiunte tecniche che suggeriscono rilievo e volume	Fusione di interno ed esterno	La linea diventa inessenziale	Può evolversi verso la tridimensionalità	Composizione tra descrizione ed espressione

18. Copertina di *L'uomo del Tanganica* di A. Micheluzzi, collana "Un uomo un'avventura" Cepim, Milano 1978. Stupenda esecuzione dell'autore, che ha magistralmente tinteggiato tutto il libro. Benché il personaggio sia quasi completamente contornato da una linea sottilissima, l'effetto volumetrico è marcato grazie a precise sfumature. Sul viso dell'uomo il nero pieno, dosato sapientemente, ci suggerisce un grande rilievo. L'aggiunta "tutta colorata" del rettangolo di fondo è un equilibrato effetto sinergico di piani degradanti, tutto giocato tra rilevanza del personaggio, bandiera campita geometricamente, nave che suggerisce l'orizzonte e vegetazione avvolgente.

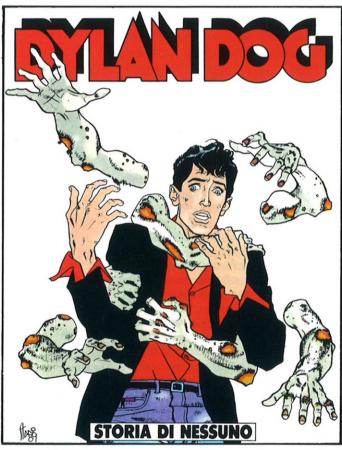
Il colore come interpretazione personale

I caratteri della colorazione eseguita personalmente dall'autore possono suggerire un mondo complesso, sia quello personale dell'autore, sia quello pertinente alla storia nel suo complesso.
La principale caratteristica di questa stesura cromatica è dunque l'espressività delle tinte, che si evidenzia nei seguenti modi:
1. *Effetto verosimiglianza*. Il disegno è curato come un'opera pittorica e ciò implica che il risultato viene proposto come un analogo della visione stessa. È un modo di tinteggiare che mira a un'esecuzione tridimensionale, in cui ogni superficie risulta pertinente alla forma alla quale si riferisce. L'incarnato è un delicato passaggio di bruno, ocra chiaro, con leggere velature in grigioazzurrino e lumeggiature adeguate all'ambiente; una superficie naturale ben rivela le sue caratteristiche peculiari; gli oggetti metallici sono solidi e lucenti, etc. (fig. 19).
Questa tecnica non s'improvvisa e se non raggiunge il risultato ottimale, è inutile presentare un surrogato.
2. *Effetto risonanza*. Il colore è sempre steso dall'autore e propone ancora un mondo tridimensionale, con i rilievi volumetrici e le profondità necessarie, ma tende a visualizzare i diversi passi narrativi per mezzo di una sovraccodifica cromatica (fig. 20). Ad esempio, un ambiente, un'atmosfera, uno stato d'animo (non dell'autore e neppure, di riflesso, indirizzato al lettore, ma dei personaggi) possono essere tinteggiati di rosso, se il tema "si riscalda". Nella collana "Harmony" le scene d'amore si svolgono davanti a un camino, come il regolamento impone.
Questi effetti di colore, nel fumetto sono in grado di ancorare l'attenzione del lettore e suggerirgli una narrazione molto significativa. Solitamente il disegnatore stende per tutta la tavola, o per l'intera sequenza narrativa, una tinta di base uniforme, da cui ricava il rilievo volumetrico con successivi passaggi schiarenti.
La profondità viene suggerita rafforzando nel tono il colore di fondo, quando si perde nell'oscuro, oppure velando con colori chiari e coprenti, se l'ambiente si apre o evolve in nuove atmosfere (fig. 21). Tuttavia la tinteggiatura locale "risuona" in ogni momento dell'atmosfera nel suo insieme.

19. Tavola di M. Manara, da *L'uomo delle nevi*, collana "Un uomo un'avventura", Cepim, Milano 1976. Qui è visualizzato l'uso del colore che rinforza la verosimiglianza formale. Ciò significa che ogni colore ha il suo valore come campo di vibrazioni tonali, ovvero chiaroscurali. Le ombreggiature sono generalmente svolte "in chiave alta", molto contrastate, sia per indicare la fonte luminosa, sia per esaltare l'aspetto volumetrico.

20. (A lato). Da *Il West di Rino Albertarelli*, catalogo della mostra tenuta a Salsomaggiore Terme, 6/15 ottobre 1989.
Esecuzione "alla grande" del compianto Rino Albertarelli, illustratore e disegnatore di fumetti, molto avanzato rispetto all'iconografia del suo tempo.
In questa tavola, che è una finissima "pittura", ci sembra di vivere l'aria calda, polverosa e assolata del "vecchio West".
È proprio questo tipo di visione che "sovraccodifica" l'immagine, modellando la stesura del colore in toni accesi e contrastanti, che degradano in altri ancora accesi, ma indefiniti.
La figura del cavaliere, sul fondo, è stemperata in un'atmosfera lontana e indefinita, ma pur abbagliante grazie al calcolato contrasto di giallo-azzurrino di fondo.
I personaggi in primo piano sono invece campiti con un colore acceso e sfavillante, ma a "forte" scansione chiaroscurale, tanto che il rilievo formale risulta quasi tattile.
Il West, per questo grande autore, è un mondo di sogno, colorato e perfettamente visibile, perché è vicino e luminoso.
Questo sogno, ora, non gli è più vicino di quanto fosse prima, perché era uno stile di vita.

21. (In alto, a destra). Da *Il West di Rino Albertarelli*, cit. Il piccolo particolare ingrandito (ma possiamo ritrovarne molti altri in questo affresco) è l'esemplificazione di quanto teorizzato nel testo. La colonnina dorata e il viso diafano della donna si contrappongono all'oscuro e ombreggiato vestito dell'uomo. Il profondo, cioè lo spazio che rientra tra doratura e vestimento, è suggerito rafforzando il tono locale di oscurità, mentre il viso muliebre è un lieve, ma perfetto accordo di "chiari". Interessante è anche il controluce del piccolo palcoscenico, sullo sfondo dell'illustrazione completa. In questo caso il "chiaro" risulta evidente, pur essendo lontano, perché illuminato da una sorgente focalizzante artificiale, mentre gli uomini di spalle formano una quinta teatrale anonima. Ciò non contraddice quanto esposto più sopra, dato che la tinteggiatura luminosa del palcoscenico si compie in minimi passaggi di velature coprenti. In questo caso l'ambiente complessivo si differenzia dall'atmosfera particolare del palcoscenico, proprio grazie alla diversa risonanza cromatica.

4. *Effetto simbolico*. Ancora una volta il colore definisce con precisione personaggi e ambiente, ma è steso secondo un'ipercodifica, motivata solo da regole del tutto esterne alla percezione consueta.
Con questa tecnica l'autore intende partecipare attivamente alla narrazione e comunicare al lettore il suo punto di vista, le sue sensazioni e il suo giudizio. Esemplare è il genere "espressionista" che, pur nella precisione figurativa, stravolge completamente le valenze cromatiche, intese come "verosimili", per esaltare il valore passionale della tinta (fig. 22).
Ma non sempre il simbolismo cromatico vuole l'esagerazione; un'altra possibilità è quella di indicare un ambiente in cui le tinte si legano per rapporti di cosiddetta "amicizia", secondo la gradevolezza dei complementari, al di fuori della forma d'appartenenza, oppure filtrati da un unico tono irreale, per suggerire un mondo parallelo al nostro (fig. 23). In questi casi il colore, oltre a travalicare la forma, supera anche il suo più immediato riferimento naturale.

22. Ancora una sequenza di M. Manara da *L'uomo delle nevi*, cit. L'effetto simbolico del colore non esclude una precisa visualizzazione naturalistica, in quanto scelta dei colori di sfondo. In questo caso l'autore, che è anche il colorista, ci suggerisce un tono "irreale" dell'ambiente innevato, per comunicare tensione e angoscia.

23. (Sopra). Illustrazione di copertina di "Dylan Dog", *Storia di nessuno*, n. 43, aprile 1990.
L'apparente "facilità" di quest'immagine di A. Stano, per un album a grande tiratura, non ci deve ingannare sulle molte qualità d'ideazione e d'esecuzione. La prima eccezione di codice, rispetto alle "normali" pubblicazioni dello stesso editore, risiede nel fondo bianco su cui campeggia la figura contrastata a tinte "piatte" del protagonista. Il nero della giacca, il rosso della camicia, il blu dei calzoni, i colori "marcati" ed emblematici del personaggio contrastano non reciprocamente, ma rispetto al bianco sfondo, all'assenza di colore, a uno spazio senza luogo, né tempo. Dylan Dog, in questo caso, è una bandiera, una barriera, una sorta di "patchwork" cromatico che lotta e si oppone all'orrore, al bianco terrore del nulla che vuole assorbirlo. Non c'è esagerazione, ma sconvolgimento, non esaltazione o mostruosità... Non c'è proprio alcunché di terribile (tranne le braccia scarnificare, che del resto sono solo protesi); c'è solo il nulla.
Mai un personaggio "popolare" e di vasto successo ha tentato tanto: di presentare il nulla in copertina, grazie a un sapiente dosaggio di colore.
Il simbolismo nasce proprio da una ipercodificazione cromatica, da una "eccezione" innotivata secondo i canoni seguiti negli altri album della stessa serie ed esemplificati dalla copertina dell'episodio *La iena* (n. 42).

Colore interpretato con regole personali					
Effetto della tinteggiatura	*Configurazione visuale*	*Tratti distintivi del disegno*			*Senso (della narrazione)*
		Spazio	*Linea*	*Forma*	
Verosimile	Tinteggiatura sfumata in un campo locale preciso.	Interno ed esterno sono contigui	La linea è inessenziale. Vi sono solo confini cromatici	La forma assume rilievo per le lumeggiature locali	Descrizione analogica con il reale
Risonanza	Tinteggiatura sfumata in tutto l'ambiente	Interno ed esterno sono fusi	La linea non esiste. Vi sono solo passaggi di tono	La forma è suggerita per accostamenti tonali	Descrizione di un'atmosfera
Simbolico	Tinteggiatura (ipercodifica da un movente esterno all'esecuzione)	Interno ed esterno sono regolati e visualizzati solo da tinteggiature in rapporto di sinergia	La linea se presente ha un valore non limitativo della forma, ma solo suggestivo in quanto traccia	La forma si dilata e si adegua ad un carattere "morale"	Espressione di un tema.

Anche in questa circostanza proviamo a riassumere con l'aiuto di una tabella (vedi sopra) i concetti esposti, relazionando l'effetto cromatico ai tratti essenziali del disegno e anche al senso narrativo.

Quanto esposto finora sul colore è solo una geografia, una sorta di mappa del tesoro, molto incompleta, e in cui il punto d'arrivo si mostra sempre sfuggente e arbitrario. Infatti molti filosofi, ma anche scienziati, si sono provati a considerare con sospetto il colore. Non poteva essere diversamente, dato che il suo campo è un'area frastagliata, una terra di nessuno — tra fisica, percezione e psicologia —, che non delimita le rispettive zone, ma le sfuma reciprocamente.

Il colore non è "chiaro", non dà certezze, non traccia confini, il colore è "oscuro" perché confonde le idee.

Restringendo molto il campo, come abbiamo fatto trattando il colore solo in un'opera riprodotta, quale il fumetto, per contrasto abbiamo tentato di illuminare un'altra zona, quella dell'interpretazione personale, ma solo dal punto di vista esecutivo... con molti limiti, ne siamo consci.

L'idea di "piacere estetico" non l'abbiamo neppure sfiorata, perché quando serissime ricerche di mercato hanno provato a stabilire quali fossero i colori più graditi e da chi, i relativi risultati sono stati privi di validità generale e irrilevanti. In fondo, il colore si lega direttamente solo a un'altra causa fisica, altrettanto sfuggente e imprecisabile: la luce, sua sposa e musa ispiratrice.

La sparizione o l'eccitazione di entrambi vanno di pari passo. Eros nasce da Iris. Il colore si oppone solo allo sfolgorio del bianco e al nero delle tenebre, ma questo è un altro problema, tuttora aperto. Di proposito abbiamo lasciato in sospeso la domanda che molti di voi si saranno posti: «In che modo il gatto di Rembrandt vedeva i quadri del pittore?» (fig. 24).

24. Le parole urlate non sono diverse dal colore: non scuotono nessuno e non risaltano più di una tinta dell'arcobaleno. Le parole e il colore non risaltano, a meno di mettere in un cerchio le prime (in un balloon) o di delineare il contorno di un colore, per evidenziare "la forma" del colore. È maledettamente piacevole che qualcuno ci evidenzi parole e colori. Tutto il resto è un problema di gatti. Disegno di Manara, da *L'uomo delle nevi*, cit.

8. Epilogo in forma di dialogo

Allievo: Ecco, ora che hai visto i miei disegni, mi puoi consigliare se dedicarmi professionalmente al fumetto?
Maestro Zen:...
Allievo: Non rispondi. Questo tuo silenzio vuol forse dire che non ho capacità?
Maestro Zen: Il silenzio, come il vuoto, non significa alcunché, ma è utile. Per la disciplina Zen è proprio il vuoto di una tazza a farne l'utilità.
A: Allora?
M.Z.: Allora non siamo nel posto adatto per trattare di consigli professionali.
A: Ma io non ho esperienza dell'ambiente editoriale, come posso far conoscere i miei fumetti?
M.Z.: Non è difficile far conoscere il tuo lavoro; il difficile sta nel farlo, e nel finirlo.
A: Cosa intendi?
M.Z.: Intendo dire che tu non ti devi preoccupare della destinazione inevitabile del tuo lavoro. Tu devi solo portarlo a termine. Preoccuparsi del tempo che passa, oltre a rivelare un animo fragile, non lo arresta proprio.
A: Ma io disegno ambienti straordinari, personaggi affascinanti, avventure da troncare il respiro a un campione di pesca subacquea... mi preoccupo di tutto ciò; come faccio a non preoccuparmi anche della mia avventura.
M.Z.: Preoccupandoti interamente degli ambienti che disegni, dei personaggi e dell'avventura che stai raccontando...
A: ... E nel portarla a termine, lo hai già detto. Ma quando sarà finita non devo forse preoccuparmi della sua pubblicazione?
M.Z.: Allora è il momento della preoccupazione.
A: Ho saputo da alcuni miei amici che esistono agenzie di distribuzione che collocano il lavoro di giovani disegnatori e anche degli affermati.
M.Z.: Le conosco, ma non rivolgerti a esse: piuttosto cambia professione. Ad esempio potresti organizzare un'agenzia di distribuzione di fumetti...
A: Come?
M.Z.: Devi sapere che sul lavoro dei giovani disegnatori esse trattengono fino al 40% dei diritti di pubblicazione, mentre sugli autori affermati, con cui spesso sono in rapporto di amicizia, circa il 15%. Inoltre le tue tavole possono ammuffire nel fondo di un cassetto per anni interi, con la scusa che al momento non c'è spazio editoriale.
A: Sarà anche vero, ma quello che dici mi sembra poco Zen.
M.Z.: Qui, non ci troviamo certamente in un monastero orientale. Inoltre sono tutti capaci di volere il 40% da un giovane disegnatore, ammesso che venga pubblicato. Altrimenti arrivederci e auguri.
A: Come fare a preparare il mio lavoro, allora?
M.Z.: Scrivi una breve lettera di autopresentazione, o meglio telefona alla redazione che ti interessa.
A: Le immagino queste cose. Saranno impegnati anche il 25 dicembre.
M.Z.: Probabilmente lo saranno; forse perché ci sono tanti aspiranti disegnatori di fumetti. Ad ogni modo ricorda che se hai veramente qualche capacità, un vero editore non può certo lasciarti a spasso.
A: Ammettiamo che riesca a parlare con un redattore; cosa devo dire?
M.Z.: Frasi d'amore tenere e appassionate. Tu devi essere proprio un grande disegnatore, perché in quanto a pubbliche relazioni non vali una cicca.
Ma cosa dovresti mai dire? Cerchi di ottenere un appuntamento per mostrare un saggio del tuo lavoro.
A: Ammettiamo, ora, di trovarci in redazione.
M.Z.: Devi portare un limitato "portfolio" con i disegni che ritieni più adatti alla casa editrice; anche buone fotocopie degli stessi, per lasciarli, senza pericolo di danno, in redazione.
Sul retro di ogni tavola avrai segnato il tuo nome, il tuo indirizzo e il numero di telefono, o un recapito, con scrittura chiara e non in dimensione "cinemascope".
A: Se dicono che quest'aspetto del mio lavoro non interessa?
M.Z.: Avrai portato con te anche una breve serie di disegni più "liberi", eseguiti con tecniche diverse, che illustrano figure umane, sfondi, paesaggi fantastici, animali improbabili e autovetture probabilmente vere...
A: Se neppure questo interessa?
M.Z.: Hai sbagliato editore. Capisco che

può essere deprimente, ma così è. Non puoi pretendere che il giornale della parrocchia pubblichi i tuoi diari erotici, o un periodico umoristico la versione a fumetti de *I dolori del giovane Werther*.

A: Posso chiedere consiglio al redattore circa la collocazione dei miei disegni?

M.Z.: Nessuno ti consiglia mai niente di buono sul fatto editoriale.

A: Ma tu mi stai consigliando.

M.Z.: Io sono un redattore Zen, ma qui non siamo in redazione.

A: Quando sarò stato messo alla porta cosa faccio?

M.Z.: Ci sono due possibilità. La prima, che in fondo è un consiglio editoriale, è di buttarti dalle scale; la seconda, più impegnativa, è di studiare con attenzione tutte le pubblicazioni esistenti. Devi riuscire a mettere a fuoco la "filosofia" di ogni rivista a cui ti rivolgi, cercare di capire a che pubblico si indirizza, i motivi che inducono il pubblico ad acquistare l'uno o l'altro periodico, l'identità che contraddistingue anche l'aspetto "tecnico" di ogni pubblicazione.

A: Cos'è l'aspetto "tecnico" di una rivista?

M.Z.: È l'insieme di dati pratici che la compongono, ovvero il numero delle pagine, il loro formato, la lunghezza e la periodicità delle storie, la presenza o l'assenza del colore, l'identità degli autori pubblicati, la rilevanza della parte scritta o, al contrario, del disegno, e così via.

A: Ma quante cose devo capire?

M.Z.: Forse è meglio la tromba delle scale, perché ancora non basta. Quanto ti ho detto vale per tutte le riviste, non solo italiane, ma anche estere. Al punto in cui ci troviamo, i processi comunicativi hanno preso un'accelerazione continua e molti editori sono ormai collegati con altri, dislocati in ogni parte del mondo.

A: Allora siamo proprio, come dicono, in un villaggio globale.

M.Z.: No, qui non siamo in un villaggio, tanto meno globale. So chi ha messo in circolazione quest'opinione, ma ormai è un luogo comune.

A: Ma ciò non dimostra forse la velocità di diffusione di ogni messaggio, seppur comune?

M.Z.: No. Questo dimostra soltanto la velocità e la potenza dei mezzi di diffusione di un qualsiasi messaggio. Come quel conduttore televisivo grasso, sudato, con i baffi ma senza collo, che tra un consiglio e l'altro tenta di mettere in difficoltà i suoi ospiti. Non è certo la sua ospitalità sudata che li pone in soggezione; è la loro stessa presenza davanti a un mezzo di diffusione, potente come la televisione, che li mette in una situazione precaria. In altre circostanze molti avrebbero consigliato il "dov'è-la-camera" all'acquisto di un nodo scorsoio.

A: Stiamo divagando.

M.Z.: Per farti capire che devi scegliere il mezzo adeguato, la rivista più vicina alle tue possibilità espressive, se non vuoi ricevere, proprio all'inizio, un secco rifiuto.

A: Quindi mi devo adeguare alle esigenze, editoriali?

M.Z.: Certamente; se non vuoi adattarti alle loro esigenze, sarai editore, non c'è niente di male.

A: D'accordo: ho scelto la rivista, ho fissato l'appuntamento, con fotocopie e indirizzo; il redattore mi dà qualche speranza, però dice che devo aspettare, cosa faccio?

M.Z.: Aspetta. Non tempestare di telefonate la redazione il giorno dopo che te ne sei andato con la tua piccola speranza. Tieni presente che un redattore di un giornale è l'unica figura professionale che fa finta di non lavorare e invece lavora sul serio. Non è certo telefonando continuamente che accrescerai le possibilità eventuali di pubblicazione.

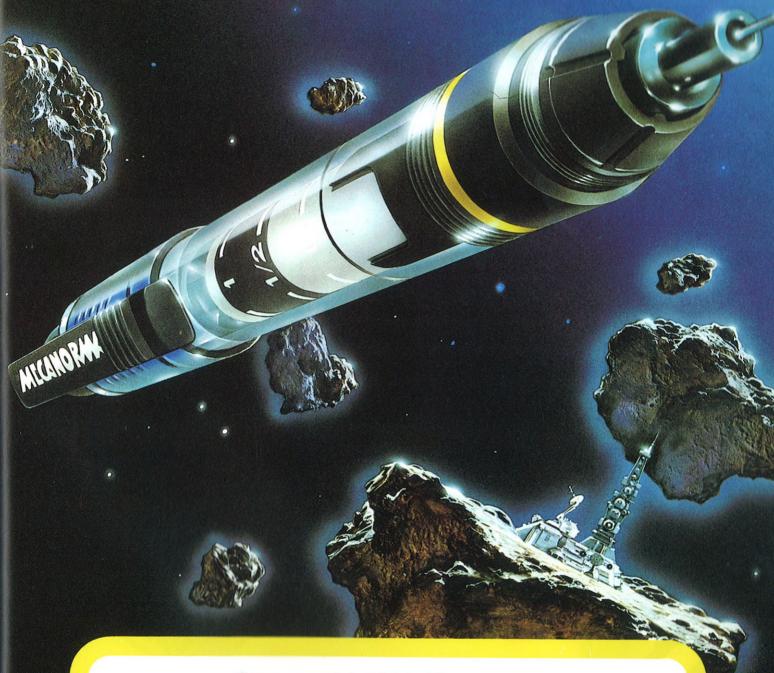
A: E le raccomandazioni del parente dell'amico, del figlio del ministro?...

M.Z.: Le raccomandazioni nell'editoria di rivista a fumetti esistono, ma forse meno, molto meno che in altri settori. Tieni presente che il disegno è un fatto visivo, sotto gli occhi di tutti; se è privo di un valore qualsiasi, un serio editore non può continuare a proporre un prodotto esteticamente sgradevole. Devi essere sicuro che verrà il tuo turno, aspetta.

A: Quanto devo aspettare?

M.Z.: 20 giorni, un mese. Se non hai notizie della collocazione del tuo lavoro, allora ritelefona in redazione.

A: Sono pessimista; credo che neppure questa volta mi andrà bene.
M.Z.: Forse tu non credi che ti possa andar bene, ma lo speri. A questo punto ti siedi, e aspetti per un tempo più lungo.
A: Non mi piace aspettare.
M.Z.: Intanto riconsideri il tuo lavoro; cerchi di vedere le carenze del disegno e, se sei anche l'autore della storia, inviti una persona di tua fiducia a esprimere un giudizio sincero.
A: Non ho fiducia nei critici in genere, e tantomeno in quelli dei fumetti.
M.Z.: Neanch'io; molto spesso sono diventati critici perché non hanno creduto fino in fondo di poter diventare autori; ma questo non è il luogo per criticare i critici. Hanno già tanti guai per la loro posizione: di loro non ti devi curare più di tanto. Prima intendevo che sarebbe utile sottoporre la tua storia a un lettore modello.
A: Cosa mi può dire il lettore modello?
M.Z.: Al limite, dovresti essere tu a dire a lui con la tua storia. Infatti è proprio ciò che hai intenzione di scoprire: che cosa non funziona nel tuo lavoro? Il fumetto è un sistema di comunicazione sia con la parola che con l'immagine; un motivo dell'ultimo rifiuto editoriale ci sarà pure: il disegno oppure il testo?
A: Oppure la mancata coordinazione di entrambi.
M.Z.: Cominci a capire lo Zen. L'utilità della tazza sta proprio nel suo spazio vuoto, come il disegno utilizza il testo e viceversa.
A: Ma il vuoto dove sta?
M.Z.: Tra una vignetta e l'altra.
A: Forse devo cercare la perfezione di testo e disegno?
M.Z.: La perfezione non è di questo mondo e anche il miglior lettore non ne vuole sapere. In fondo è solo un'aspettativa editoriale. La tua storia e il tuo disegno devono presentare un mondo "vero", non perfetto.
A: Come posso allestire un mondo "vero" con la mia storia?
M.Z.: Immaginandolo "vero". E questo punto è proprio difficile, quasi un segreto. Quando disegni qualcosa, il lettore, prima di te, sa che ciò che ha davanti è un disegno; quando narri, il lettore sa che stai mentendo spudoratamente, sa che tutto quanto gli si presenta davanti non è "vero". Se anche tu immagini che ciò che gli presenti non è "vero", il tuo lettore rimarrà indifferente, concluderà che è il parto di una fantasia deviata e un minuto dopo avrà dimenticato il tuo lavoro.
Il fumetto, quando racconta un'avventura, non deve mai suggerire che sta descrivendo, bensì mostrare che tutto quanto succede è "veramente" accaduto. Sono stato chiaro?
A: Non completamente.
M.Z.: Meglio, un segreto non sarà mai chiaro. Ti posso solo dire che i migliori autori di fumetti hanno la grande capacità di immaginare un mondo "vero" e di innestarvi tutte le loro conoscenze, tutta la loro esperienza per renderlo compatto, credibile, vivibile nel suo spazio e nel suo tempo.
A: Come faccio a immaginare un mondo "vero"?
M.Z.: Non preoccupandoti. Inoltre nel luogo dove ci troviamo non è possibile immaginare.
A: Va bene. A questo punto l'editore ha apprezzato tutte le mie qualità e pubblica.
M.Z.: Sei fortunato, alla maggior parte degli autori non capita. Sai, ci vogliono spinte, raccomandazioni, costanza, spregiudicatezza... a volte prendere a pugni qualche redattore.
A: Un editore non è un benefattore; se pubblica un esordiente, come il sottoscritto, certamente avrà qualche interesse...
M.Z.: Stai immaginando troppo. Un interesse, certo, tuttavia non immediato come il tuo di pubblicare. Nella maggior parte dei casi la pubblicazione di un autore esordiente, per un editore serio,è soltanto una speranza.
A: Cosa spera l'editore?
M.Z.: Spera di aver avuto ragione a pubblicarti e che tu diventi un autore affermato, che lui ha avuto il buon senso di incoraggiare.
A: Allora la mia prima pubblicazione è solo un incoraggiamento?
M.Z.: Quasi sempre e per quasi tutti. L'importante è che tu progredisca nel tuo lavoro e nel mettere a punto il linguaggio espressivo.

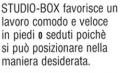
A: Cosa intendi con mettere a punto il linguaggio espressivo?
M.Z.: Ora basta e poi non è il luogo.
A: Solo quest'ultimo argomento.
M.Z.: Ascolta, il solo modo di progredire nel proprio lavoro è di confrontarlo continuamente con quello di altri; non con gli autori celebrati dai critici, ma con coloro che ti sembrano più vicini al tuo linguaggio.
Tuttavia è perfettamente inutile rifare quel che è stato fatto, a meno di non esprimerlo meglio e, anche in questo caso, non è il metodo migliore per dotarsi di un linguaggio personale.
A: Cos'è il linguaggio personale?
M.Z.: Quando un autore riesce a interessarti per il testo, il disegno e la perfetta simbiosi di entrambi, significa che si mette in contatto con la tua persona, che ti comunica qualcosa. Si esprime senza che tu veda il testo e al di fuori della lettura del disegno.
A: Come?
M.Z.: Intendo dire che il suo testo è piano, scorrevole, ha la funzione di svelare la storia man mano che si compie e contemporaneamente il tuo pensiero; comunica senza dizionario perché non usa parole astruse e quindi non lo vedi. Però esprime.
A: E il disegno?
M.Z.: È la stessa cosa. Quasi impossibile leggerlo, cioè trovare in esso un significato nascosto, un messaggio segreto, perché non ci sono. È l'esatta trasposizione di un mondo "vero" che l'autore ha immaginato e che ora tu realizzi.
A: Com'è possibile tanto?
M.Z.: Semplicemente perché l'autore che riesce a interessarti dice ciò che tu pensi alla sua maniera.
A: Questo, allora, è il linguaggio espressivo.
M.Z.: Alla fine capisci. Ora dobbiamo andare.
A: Dove?
M.Z.: Dove non so.
A: Ancora una domanda.
M.Z.: Basta con le domande; le loro risposte a volte propongono molti interrogativi.
A: Maestro, ancora una cosa.
M.Z.: Non c'è più tempo.
A: L'ultima domanda. Maestro, se non ci troviamo nel luogo adatto ai consigli professionali, non in un monastero orientale, non in una redazione, né in un villaggio globale e neppure nel luogo deputato alla critica, allora dove siamo?
M.Z.: In un fumetto, baby. Vieni, ora dobbiamo proprio andare.

STAEDTLER

mars graphic 3000 duo

si asciuga,
he se lasciato per
senza cappuccio.
fino dopo una setti-
na, se immerso
'acqua, è nuova-
nte riutilizzabile.
ga durata.

Il colore asciuga velocemente
a garanzia di disegni veloci e puliti.

Il colore non traspare sul retro del foglio.
Il supporto rimane pulito.

STUDIO-BOX favorisce un lavoro comodo e veloce in piedi **o** seduti poichè si può posizionare nella maniera desiderata.

MARSGRAPHIC STUDIO-BOX
con 80 colori
Articolo 3000 SB80

Con la punta morbida a pennello, è possibile sfumare vaste zone di un disegno, abbozzare particolari ed eseguire effetti di luce.

Con la punta sottile rigida, è possibile completare un disegno con contorni e con effetti di chiaroscuro.

Per informazioni Rif. 103

monocromia su carta fotografica
m
npio bozze di stampa,
izzi, PMT II.

La **nuova** punta sottile rigida, consente di eseguire schizzi in 80 colori o di contrassegnare Layouts.

i per colorare fotocopie
rimangono pulite.

Indicatissimi per colorare e ritoccare foto, senza più mescolanze di vernici albuminoidiche.

Tutto riesce con MARSGRAPHIC: dal disegno libero, ai figurini, alla calligrafia:

Disegno preciso e lavoro esatto con la riga.

Astuccio in legno MARSGRAPHIC
con 80 colori
Articolo 3000 H80
con 40 colori
Articolo 3000 H40

I markers a due punte creano spazio sul tavolo da disegno.

Invece di 160, ora 80 markers con il pennello e la punta sottile rigida, sistemati con ordine sul tavolo.

STAEDTLER
NUOVO
Un marker –
due punte
80 colori
mars graphic 3000 duo
mars graphic 3000 duo
STAEDTLER